

GUIA MENSUAL DEL CÓMIC

volumen

uno

#3 JUNIO 1999 275 PTAS

¡AHORA, 16 PAGINAS MÁS A COLOR!



STAR WARS

e n v i ñ e t a s

CHARLES BURNS • TODO SOBRE LOS SALONES • NOVEDADES

NO PUEDES NECÁRTELO a TÍ MISMO

Ya ha salido:

"M"

MIGUEL B. NUÑEZ/LEGIÓN

el número 11
de la COLECCIÓN

31 PÁGINAS
DE CAOS
EMOCIONAL

UNDER

Apdo. 51 363 28080 Madrid
tel./fax: 91 575 66.61
e-mail: cosunap@nexo.es



Volumen #3

¡Hemos sobrevivido al mes de los salones!

Tenemos que gritarlo para acabar de creérselo, porque la actividad comiquera durante el mes de mayo ha sido tan intensa que ha resultado agotadora.

Eso sí, gratamente agotadora.

El Salón de Barcelona y el Expocómic de Madrid nos han supuesto viajes, visitas a exposiciones, entrevistas con autores nacionales e internacionales y alegres reencontros con compañeros de la profesión y aficionados de toda España.

Y también, por supuesto, un baño de novedades editoriales. De todas las formas, de todos los colores y de todos los estilos. Justo como nos gustan a nosotros.

Y como *Volumen* quiere ser fiel a su ideario, esta gozosa avalancha de novedades nos ha obligado a hacer un esfuerzo extra con las reseñas. Veréis que nuestra sección de El Centinela es mucho más extensa de lo habitual: os ofrecemos datos y comentarios sobre nada más y nada menos que 83 tebeos recién salidos del horno (aún así, se nos han quedado reseñas fuera, pero esas tendrán que esperar al mes que viene). Para lograr esta pequeña proeza, hemos necesitado algo más que una machada por parte de nuestra redacción y colaboradores: hemos necesitado más páginas.

Este *Volumen* se va a las 52 páginas, 36 de ellas a todo color. Y, sin embargo, mantiene el mismo precio de portada. Ya os advertimos que pensábamos crecer.

Sin embargo, éste no es aún el *Volumen* al que aspirábamos cuando empezamos. Si queréis haceros una idea más exacta de lo que pretendemos, tendréis que volver el mes que viene, cuando descubriremos que esta revista sigue siendo un poquito mejor cada vez.

Pero eso sí: sin subir el precio.



コミックのページ



42 UNA GALAXIA DE TEBEOS la mayor saga épica de nuestro tiempo vuelve a la carga... pero no sólo en el cine. *Star Wars* tiene una larga historia viñetera que merece la pena conocer.

46 CHARLES BURNS uno de los grandes nombres del underground americano llega a su madurez con *Agujero negro*. Aprovechando su publicación en España y su visita al Saló de Barcelona, intercambiamos impresiones con él.

5 noticias - españa - crónicas de salones - europa - japon - usa **15** el centinela - este mes, una sección gigante con más de 80 novedades **40** vidas ficticias: the spirit, uno de los más grandes personajes de todos los tiempos, regresa a nuestras librerías **50** trailers: la telaraña desenredada: después de años, al fin se ilumina el futuro del Spiderman cinematográfico

sumario

VOLUMEN 1. Nº 3 - Guía mensual del cómic. Junio 1999

Es una publicación de **UNDER**

EDITOR: Christian Osuna. DIRECTOR: Santiago García. DISEÑO Y GRAFISMO: Luis Bustos. COLABORADORES: Trajano Bermúdez, Enrique Bonet, Antonio Busquet, J. Edén, Miguel Gallardo, Eduardo García Sánchez, Antoni Guiral, José María Méndez, David Muñoz, Francisco Naranjo, Óscar Palmer, Álvaro Pons, Eduardo de Salazar, José Antonio Serrano, Yexus. PORTADA: 1-Darth Maul, fotografía de Giles Keyte © Lucasfilms Ltd & TM; 2-Portada de *Black Hole* #4 (1997) © Charles Burns. © de todos los textos e ilustraciones, propiedad de sus respectivos autores y/o editores. IMPRIME: Forum Calidad

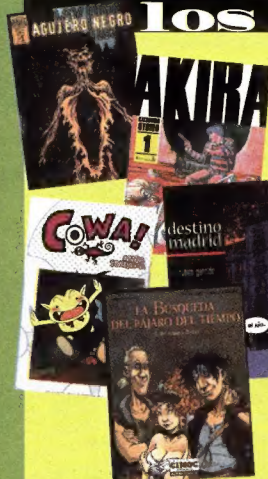
DEPÓSITO LEGAL: M-12109-1999

ISSN: 1575-1597

UNDER COMIC: Gobernador 2, 4ª dcha. 28014 Madrid (España). Tel./fax: 91 575 66 61. E-mail: volumen@dreamers.com Pedidos: Apdo. 51363, 28080 Madrid.

los 10 de volumen #1

LA BÚSQUEDA DEL PÁJARO DEL TIEMPO
 AGUJERO NEGRO
 PSYCHOPATHIA SEXUALIS
 LA VIDA ESTÁ BIEN, SI NO TE RINDES
 DESTINO MADRID
 RASPA KIDS CLUB
 AKIRA
 MARVELS
 SANDMAN: PRELUDIOS Y NOCTURNOS
 COWA!



EL CIELO

- La abundante presencia del cómic en los medios generales en fechas recientes: anuncios de Norma en El País; artículos sobre tebeos e ilustraciones de dibujantes en el Tentaciones; Ralf König y Milo Manara en Lo + Plus; el Capitán Trueno en la portada del dominical de El Mundo... parece que salimos del ghetto.
- Excelentes y golosas reediciones: Sandman: preludios y nocturnos, Marvels, Akira, Lobezno: Honor, El hombre que ríe...

EL INFIERNO

- La (casi) nula repercusión de Expocómic en los medios generales, a pesar de vivirse un momento de apogeo del cómic en los medios. Este tipo de certámenes necesitan más promoción y un gabinete de prensa eficaz.
- Demasiadas reediciones copan nuestro interés: tenemos que mirar menos el pasado y buscar más material nuevo.



MOMENTOS GLORIOSOS

GENERACIÓN LUCAS

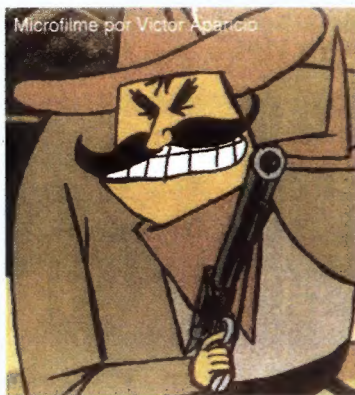
el noticiario

J U N I O

LOS MUERTOS PASAN A MEJOR VIDA

Nosotros somos los muertos ha llegado al final de su andadura, según la nota hecha pública por Max y Pere Joan, rectores de la exquisita revista mallorquina de la que se han publicado cinco números entre 1995 y 1998. "Hacer la revista nos daba ya más disgustos que alegrías", explican los responsables de *NSLM* en su nota, decepcionados por el hecho de que el número 6 -que debía haber aparecido bajo el sello 6Asociación durante el pasado Salón del Cómic de Barcelona- no llegara a publicarse a tiempo, lo cual consideran "el síntoma definitivo y el detonante de un desánimo largo tiempo larvado". Sin embargo, Pere Joan y Max advierten que ellos mismos publicarán un *NSLM* de despedida, entre octubre y diciembre de 1999, que englobará lo que iban a ser los números 6 y 7. Asimismo, no declaran aún cerrada la Colección de comic books Mediomuerto, recién

estrenada el pasado mes de mayo, aunque aún no está claro su futuro. La pérdida de una revista tan estimulante y original como *NSLM* empuja gravemente nuestro panorama editorial, tan necesitado de propuestas de enjundia.



DIBUJANTES ANIMADOS

El pasado 28 de mayo se presentaron en el madrileño cine Alphaville los cortometrajes de animación Microfilmes, que se utilizarán como cortinillas insertas en la programación del canal televisivo de pago Cinemanía. Son 12 brevísimos cortos de animación que giran en torno a diferentes géneros cinematográficos, y que han sido concebidos y diseñados por algunos de nuestros mejores dibujantes de cómics: José Luis Ágreda, Max, Gallardo, Sequeiros, Luis Bustos, Sandra V, Manel Fontdevila, Javier Olivares, Miguel Ángel Martín, Mauro, Dario Adanti y Victor Aparicio. La animación por ordenador realizada por el estudio Iskra ha conseguido unos resultados excepcionales, dando vida fiel y extrañamente a estilos tan personales como los de Olivares, Adanti o Sequeiros. Los abonados al canal digital podrán disfrutar de estas piezas durante 1999.

PUMBY, EN LOS TRIBUNALES

A mediados de los años 80, la Editorial Valenciana cerraba sus puertas dejando atrás no sólo tres décadas de publicaciones infantiles y juveniles, sino también una demanda que los autores pusieron reclamando sus derechos, demanda que en parte se ganó en aquellos momentos. Ahora, uno de esos autores, José Sanchis, ha tenido que enfrentarse en los tribunales a una empresa que comercializaba diverso *merchandising* con su conocido personaje, el gato Pumby, símbolo de toda una época del tebeo infantil español. Sanchis, a quien hace tres años el Salón del Cómic de Barcelona le daba el premio por toda su carrera, y sobre cuyo personaje se publicaba un libro en 1998, además de realizarse una magna exposición en el Museo de Etnología de Valencia, ha ganado el caso, afortunada e históricamente. La sentencia declara que "José Sanchis Grau es el autor de la obra de dibujo consistente en un gato denominado Pumby. Que como autor, ostenta el derecho moral, irrenunciable e inalienable sobre su creación, anulando los registros de las marcas que dicha empresa poseía con contravención de los derechos de propiedad intelectual del autor."



SALÓ VS EXPOCÓM

DIVERSAS CIRCUNSTANCIAS HAN LLEVADO A QUE LOS SALONES DEL CÓMIC DE LAS DOS CIUDADES MÁS POPULOSAS DE ESPAÑA, BARCELONA Y MADRID, SE CELEBRARAN EN 1999 CON DIEZ DÍAS DE DIFERENCIA. CONSOLIDADO EL UNO, AFIANZÁNDOSE EL OTRO, AMBOS SON NECESARIOS Y PUEDEN COEXISTIR. SIN EMBARGO, LA COINCIDENCIA EN EL TIEMPO HA SUBRAYADO SUS PARECIDOS Y DIVERGENCIAS, ADEMÁS DE PERJUDICAR AL SEGUNDO.

TEXTO Y FOTOGRAFÍAS: EDUARDO GARCÍA SÁNCHEZ

EL MERCADO DE LA ESTACIÓN

El Saló Internacional del Cómic celebró su edición número 17 los días 6 a 9 de mayo en el marco ya habitual de la Estació de França. El evento relacionado con la historieta más importante de España, como ocurre cada año, ofreció al aficionado un nutrido programa de mesas redondas y presentación de novedades. Como también es costumbre, aunque la asistencia a los mismos osciló según el tema tratado y la nómina de participantes, el público estaba en el área comercial, más preocupado por hacer sus compras y obtener la firma de alguno de los autores presentes. Al fin y al cabo, aunque actos paralelos y exposiciones dotan de cierta pátina cultural al evento, el Saló no es más que un gran mercado de tebeos donde se paga entrada por comprar al mismo precio que en cualquier tienda especializada. Según la organización, este año unas 80.000 personas volvieron a pasar por taquilla.

LOS AUTORES

A despecho de la importancia del Saló, Ficomic es parco en invitar autores, sal y pimienta de todo acto sobre historieta. Ganadores de los premios de la edición anterior y nominados para la que se celebra aparte, la presencia del resto es obra y gracia de las editoriales. Ausente María Colina (autor revelación en 1998), a Charles Burns, Miquel Calatayud y Víctor Mora se les



Saló '99

unió un hervidero de historietistas. Entre otros muchos, estuvieron presentes Ralf König, Sergio Aragonés, Cels Piñol, Francisco Ibañez o Milo Manara, por citar sólo a quienes más se bañaron en multitudes a la hora de firmar ejemplares. En cuanto a las ruedas de prensa, salvo la de Milo Manara, la presencia de medios de comunicación

no especializados en tebeos sólo puede calificarse de testimonial.

EXPOSICIONES EN BARCELONA

Si se publicitan bien y se hacen atractivas, pocas iniciativas como la organización de exposiciones temporales podrían promocionar la historieta entre un público no habitual. En lo tocante a las del Saló, año tras año se encuentran arrinconadas al fondo del área comercial y para gran parte del público sirven más como área de descanso. Esta edición estuvieron dedicadas a la trayectoria de Víctor Mora (*Víctor Mora, un nombre de aventura*), la obra de Calatayud (*Calatayud, el rapto del color*), la autora novel premiada en la edición anterior (*María Colina, transfiguraciones*), el título premiado en 1998 como mejor obra extranjera de 1997 (*Charles Burns, Club de Sangre*) y una selección de las historietas más destacadas de todas las que se presentaron en el Certamen de Cómic convocado en 1998 por el INJUVE (Instituto de la Juventud) que ya puda verse en Madrid el pasado invierno.

¿EXPOSICIONES EN MADRID?

Expo cómic nació el otoño de 1998 a imagen y semejanza del Saló. No obstante, el capítulo de exposiciones es el que mejor ejemplifica las diferencias entre ambos. Lo que en Barcelona es didáctica y cuidada en las ambientaciones a des-

PREMIOS DEL 17º SALÓ DE BARCELONA

- *La ciudad de cristal* (Mazzuchelli y Karasik; La Cúpula): Mejor obra extranjera 1998
- *Lope de Aguirre: La expiación* (Hernández Cava y Castells; Ed. de Ponent): Mejor obra española 1998
- Felipe Hernández Cava: Mejor guión 1998 por *Lope de Aguirre: La expiación* (Ed. de Ponent)
- Sergio Córdoba y Ramón F. Bachs: Premio Josep Toutain al autor revelación del Año, *ex aequo*
- *Como vacas mirando el tren* (Valencia): Mejor fanzine 1998
- Hermanos Quesada: Gran Premio del Saló a toda una obra

PREMIOS EXPOCÓMIC '99

- Miguel Gallardo y Cels Piñol: Mejor autor español 1998, *ex aequo*
- Kurt Busiek: Mejor autor extranjero 1998
- Javi Rodríguez: Mejor autor novel 1998
- Nacho Carmona (www.dreamers.com): Premio "el Oso 1999" por su labor de apoyo al cómic en 1998
- Antonio Hernández Palacios: Premio "el Madroño 1999" a toda una obra.

MIKE: EL OTRO DERBY

pecho de los espacios disponibles, en Madrid es ausencia de carteles explicativos, caos absoluto en la disposición y ausencia del criterio expositivo más elemental. Las dos muestras más extensas, las dedicadas a María Colino y Víctor Mora, venían de Barcelona y habían sido alquiladas a Ficom. Ambas se colocaron sin solución de continuidad y sin vigilancia alguna en un estrecho pasillo. A ellas les acompañaron, en puntos dispersos, *Sexy-Dreams Pin-Ups*, una serie de ilustraciones de Carlos Díez; una aglomeración de originales de Azpiri que pasó desapercibida entre los stands de videojuegos y las vergonzantes, por cutres, *Star Wars*, *Visión*; *Yoda, historia de un maestro y Planeta de los simios, treinta años de monos*.



Expocómic

TEBEOS, VIDEOJUEGOS Y CIENCIA-FICCIÓN

En su segunda edición, celebrada en el Palacio de Deportes de la CAM del 20 al 23 de mayo, Expocómic amplió su espectro para abarcar historieta, rol y estrategia, ciencia ficción y videojuegos. El grueso de los stands se embutieron en la cancha de baloncesto, donde se diferenciaron dos espacios: uno protagonizado por editoriales, distribuidoras y librerías de cómic y otro ocupado por empresas del ramo de los videojuegos. En otros lugares del Palacio podían encontrarse el rincón del coleccionista (tebeos de segunda mano y fanzines), el Salón de Star Wars y un área de rol y estrategia. También había una sala de conferencias y otra de prensa, a las que se accedía tras recorrer un laberinto de pasillos.

Parte de las mesas redondas y presentaciones de novedades ya estuvieron presentes en el programa de Barcelona, aunque la asistencia media fue ligeramente superior. Por el contrario, la presencia de medios no especializados en las ruedas de prensa no llegó ni a ser testimonial. En ambos casos, cuestión de nombres.

INVITADOS

La nómina de autores invitados por Expocómic era nutrida y atractiva para el aficionado medio. La lista definitiva contó con 22 nombres, una vez se confirmó la ausencia de Liberatore, entre los que cabría destacar por su popularidad a Piñol, Ezquerro, Chen, Campbell, Seagle, Baker, Delano, Gibbons, Kristiansen y, sobre todo a

Busiek y Englehart, auténticas estrellas del evento. Todos ellos estuvieron firmando al final de cada jornada en un stand dispuesto a tal efecto por la organización.

EL PÚBLICO

A la hora de redactarse estas líneas no se conocían cifras de asistencia. Sin embargo, la sensación es que se superaron las de la edición anterior sin llegar a alcanzar las cotas de Barcelona. Desde luego, autores aparte, el gran atractivo de un salón como éste es el lanzamiento de novedades por parte de las editoriales. De mantenerse para Expocómic unas fechas tan cercanas a las del Saló de Barcelona, Madrid nunca podrá competir con la Ciudad Condal en este aspecto. ■



MIKE GALLARD

LIBROS PARA TODOS LOS GUSTOS

El pasado mes de mayo ha sido generoso con los aficionados al cómic interesados en ampliar documentación y engrosar las siempre necesitadas estanterías de textos teóricos sobre el medio. Nuer, editorial conocida por diversas aproximaciones al cine y la cultura de masas, nos ha dejado dos títulos referidos a la historieta. El primero de ellos, *Guía básica del cómic*, firmado por Óscar Palmer y Eric Frattini, es una compacta y desprejuiciada aproximación a los tebeos a través de numerosísimas voces que comprenden autores y personajes de Estados Unidos, Europa, España y Japón. Básica por motivos de espacio, resulta utilísima como primera referencia a la hora de buscar un dato o situar un nombre, y es una primera piedra excelente para quienes quieran construirse una biblioteca teórica. El segundo, *Batman: de Bob Kane a Joel Schumacher*, obra de Carlos D. Maroto y Luis F. Alboreca, es otra aproximación histórica y bibliográfica a la figura del Señor de la Noche, oportuna por la coincidencia del 60 aniversario del encapuchado. Pero sin duda el lanzamiento estelar este año dentro del campo de los libros teóricos ha sido el de *Los tebeos de aventuras* (Glénat) de Salvador Vázquez de Parga, pri-



Coraje, el Inspector Dan, las Aventuras del FBI, el Capitán Trueno, el Jabato, Diego Valor o Hazañas Bélicas, sino otros centenares de personajes y seriales que conforman nuestra herencia viñetera. Un festín visual acompañado de un texto documentado de uno de nuestros mayores expertos: de compra obligatoria.

7 MONOS HACIENDO TEBEOS

En Valencia ha brotado una nueva iniciativa editorial alrededor de un grupo de ocho estudiantes de Bellas Artes y Artes y Oficios. Se trata de 7 Monos, sello bajo el que están apareciendo un puñado de comic books de lo más variopinto. *Ojos* es una recopilación de páginas antiguas del hoy popular Sergio Córdoba (*Freaks in Love* y ganador del Premio al Autor Revelación en el Saló 1999), sin duda el

mer título de la colección Pulpa que, presentado con auténtico lujo, repasa a lo largo de sus más de 160 páginas y numerosísimas ilustraciones la gloriosa historia de los héroes de acción del cómic español clásico, antaño auténticos emperadores del quiosco. Aquí no sólo están El Cachorro, el Capitán

nombre más conocido del grupo, que se completa con Jordi Boyarri (*Magia & Acero*, fantasía heroica con erotismo), Víctor Santos (*Gajin*, thriller hongkonés), Juan Pedro Quilón (*Dead Souls*, un poco en la onda de *Freaks in Love*), Nacho Sanmartín y Manuel Bartual (*Hermanas*, terror gótico), Manuel Castaño (*Mi doble, mi mujer y una panda de alienígenas que quieren invadir la Tierra*, humor) y Joan Marín (*Martin*, aún inédito). Además, los chicos de 7 Monos son responsables de un fenomenal fanzine teórico-crítico, *9º Arte*, del que ha aparecido un primer número en abril y un segundo se anuncia para julio. Se puede entrar en contacto con ellos a través del Apartado de Correos 10132, 46025 Valencia, o por medio de e-mail: 7monos@mixmail.com. Su página web se encuentra en www.dreamers.com/autores/7monos.



GUÍA VERANIEGA DE SALONES Y JORNADAS

ALCORCÓN (JUNIO)

Los días 18 a 20 de junio se celebrará Alcornix99, 5ª edición de las jornadas sobre historieta organizadas por la Universidad Popular de Alcorcón. Coordinadas por Joakin Rajal y Javier Herráiz, para esta edición el programa cuenta con el tradicional encuentro de fanzines y mercadillo de tebeos de 2ª mano; 7 exposiciones; un maratón diario de cine de animación, *sci-fi* y terror y la representación teatral *Ningún torero sin cornada*. Para toda persona interesada en pasarse por allí, la dirección es: Universidad Popular de Alcorcón, Avda. de Pablo Iglesias s/n, 28922-Alcorcón (Madrid). Tfno.: 91/664/84/69.

SEMANA NEGRA (JULIO)

El veterano certamen que se celebra todos los veranos en Gijón desde hace 12 años sigue dedicando una atención especial al cómic, que juega un papel destacado en una oferta cultural completada con cine, literatura y música. Este año, y gracias al patrocinio de Pepsi, cada día se regalarán 2.000 ejemplares de una serie de historietas de ocho páginas realizadas por diversos autores. Cada historieta estará ambientada en una ciudad distinta. Los autores son Bill Sienkiewicz, Jorge Zentner y Rubén Pellejero, Abulí y Bernet, Federico del Barrio y Felipe Hernández Cava, Alan Moore y Óscar Zárate, Horacio Altuna, Baudouin, Mattoti, Muñoz y Sampayo y Miguelanxo Prado. Se espera contar con la presencia de

todos los autores -o al menos la mayoría- durante el certamen.

SANTA CRUZ DE TENERIFE (JULIO)

El Centro de Arte La Recova (parque Cultural Viera y Clavijo, Avda. de la Asunción s/n; 38006-Santa Cruz de Tenerife) acogerá la VII edición del Salón del Cómic de Santa Cruz de Tenerife. A las exposiciones dedicadas a María Colino, Víctor Mora, los autores de la Línea Laberinto y el Manga, se sumarán una serie de charlas, conferencias y mesas redondas a celebrarse durante los días 14 a 17 de julio. Como actos paralelos, se han organizado un taller de iniciación al cómic (a celebrarse la primera quincena de julio) y un ciclo de proyecciones de películas y videos relacionados con el medio. La lista de autores invitados aún está por concretar.

LA CORUÑA (AGOSTO)

Viñetas desde o Atlántico celebra su segunda edición entre el 16 y el 22 de agosto, después de haber dejado una gratísima impresión a todos los que visitaron la primera. La lista de invitados para este 1999 es tan impresionante como la de la edición anterior: Bouça, Pierre Christin, José Muñoz, Santiago Sequeiros, Humberto Ramos, Mike Kaluta, Pasqual Ferry, Luis Royo y Max, aunque todavía podría añadirse algún nombre nuevo.

Y después: Avilés (septiembre), Hospitalet -antiguo Salón del Manga- (octubre).

IDEAS EN SPIROU

¿Cuál es el secreto para que un semanario de comics sobreviva con lucidez durante 60 años? Ésa es una pregunta para los responsables del semanario belga *Spirou*, que en sus cerca de 3.200 números ha sabido, entre otras cosas, afrontar con firmeza la crisis de las revistas de comics de estos últimos años. Tal vez tenga algo que ver en ello el hecho de que *Spirou* no es un catálogo de prepublicación de álbumes, sino una revista viva que sorprende constantemente a sus lectores. Algunos de sus últimos ardis es, por ejemplo, una imaginaria lucha por el puesto de redactor en jefe por parte del titular y de uno de los guionistas base de *Spirou*, Cauvin, cuyas pullas se repartían por toda la revista; o que todos los dibujantes fijos del semanario ofrezcan una versión de uno de los personajes más populares de la misma, Agent 212; o que una correctora ortográfica se convierta en la valedora de cierta moralidad, para lo que intervendrá directamente en algunas historietas, cambiando incluso los nombres de diversas series. ¡Larga vida a *Spirou*!

LA GUÍA DE LA SEXUALIDAD

Éste es el título de la última de las útiles guías editadas por el equipo creativo de la revista de humor francesa *Fluide Glacial*, una de las pocas publicaciones periódicas que han soportado el embate de la crisis de revistas. *Le Guide de la sexualité* ofrece sabrosos textos, encuestas, consejos y tests firmados por Gotlib y Léandri, un reportaje fotográfico protagonizado por la



Le Guide de la sexualité

actriz Brigitte Lahaie, y unas cuantas historietas lúbricas e hilarantes con el inconfundible sello de autores como Binet, Solé, Thiriet, Blutch, Edika, Maester o Boucq.

UN ÁLBUM SOMBRÍO, PERO REVELADOR

Éditions Mosquito, una de esas pequeñas pero laboriosas editoriales francesas especializadas, por ejemplo, en publicar monografías de autores, acaba de publicar el álbum de comics *Invitation à la danse*, firmado por Danijel Zezeli. Este autor croata que ha trabajado para Italia y, actualmente, vive en Estados Unidos y colabora en DC Comics, ha conseguido un trabajo realmente interesante, con un estilo complejo y sombrío, que, dicen, lo sitúa en la estela de Kafka y Breccia. Pero Mosquito está lanzada. Anuncian, para los próximos meses, historietas de Sergio Toppi y Dino Battaglia, dos autores italianos a recuperar, así como una nueva colección de libros titulada *Livres d'Images*, dedicado a trabajos periféricos (ilustración, carteles, publicidad...) de grandes

maestros de la historieta. Uno de los primeros estará dedicado a Miguelanxo Prado.

NUEVO DIBUJANTE PARA MARSHAL BLUEBERRY

Tras la publicación por parte de Dargaud de los dos primeros títulos de la trilogía *Marshal Blueberry*, escrita por Moebius y dibujada hasta ahora por William Vance, se anuncia para el próximo año el tercer y último álbum, que llevará por título (provisional) *La Meute sauvage*. El dibujante, ya decidido, del final de la trilogía será Michel Rouge, conocido (en

Francia y Bélgica, por supuesto) por series como *Les Ecluses du ciel* o *Comanche*. Para los que no lo conozcan, digamos que Rouge es un discípulo aventajado del grafismo de Jean Giraud de *Blueberry*. Recordemos, por cierto, que la trilogía *Marshal Blueberry* hay que situarla cronológicamente entre los álbumes *El general Cabellos Rubios* y *La mina del alemán perdido*.

CHRISTIN NO PARA

A los viejos del lugar debería sonarles el nombre del guionista francés Pierre Christin, autor, entre otros, de títulos como *Las falanges del orden negro*, *El navío de piedra* o la saga de *Valerian*. Aunque en España parece que se haya dedicado en exclusiva a sus clases de la Sorbona, lo cierto es que en Francia y Bélgica no para de publicar álbumes de comics. Los tres últimos son: *Les 4 Vérités de la Ve*, con Alexis Lemoine; *Paquebot*, con Annie Goetzinger, y *L'Ombre du triangle*, tercer título de la saga *Les 4 X 4*, dibujado por Philippe Aymond.

ESPAÑOLES EN FRANCÉS

Las novedades de álbumes de los meses de mayo y junio en el mercado franco-belga siguen ofreciéndonos títulos con apellidos hispanos. Glénat, por ejemplo, acaba de editar el tercer volumen de *La búsqueda del Unicornio*, de Eslava, Ruiz y Ana Miralles, que si disfruta de edición en castellano, via casa madre; *El forastero* es el tercer volumen de la serie *Soledad*, publicada por Casterman e iniciada por Tito (Tiburcio de la Llave es su nombre completo) hace muchos años (Tito, por cierto, es muy conocido en Francia y más francés que español,

pero bueno); de Casterman es también el nuevo álbum de Jorge Zentner y Rubén Pellejero, *Tabou*, un policíaco que, lamentablemente, habrá que comprarse en francés; y, publicado por Dargaud, el cuarto tomo de *La jenseuse de Barbe-Rouge*, una serie escrita por Perrissin y dibujada por Redondo, pero no Jesús Redondo, sino Daniel Redondo, el dibujante vasco de *La marca de la bruja*, una serie publicada años ha en España y que obtuvo un sonado éxito en las Galias.

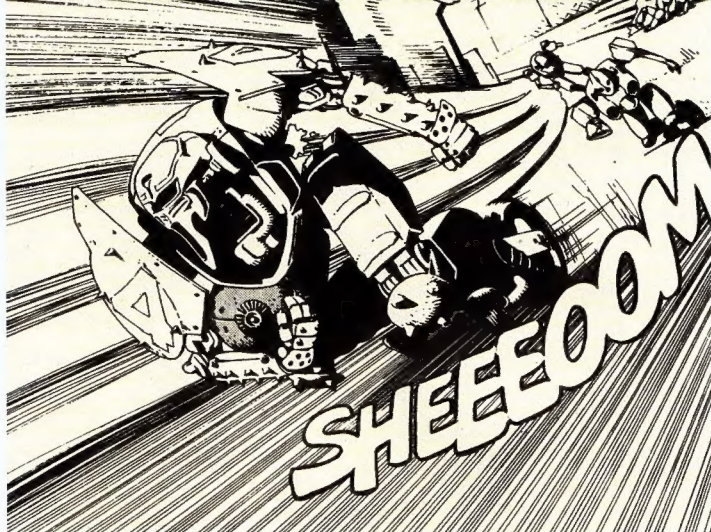
SONODA Y SADAMOTO, ILUSTRADOS

Haye ya algunos meses apareció en Japón -y ya se puede encontrar en algunas librerías especializadas de España- el libro *Kenichi Sonoda Artworks 1983~1997* que recopila ilustraciones que el autor de *Gun Smith Cats* ha realizado para diversos animes, la mayoría de ellas correspondientes a *Bubblegum Crisis* y *Gall Force* -serie inédita en España-; son un total de 144 págs. (128 a color) por 2.500 yenes. También está a punto de aparecer en el país nipón (o lo ha hecho ya cuando salgan estas líneas) un nuevo libro de ilustraciones de Yoshiyuki Sadamoto, dibujante del manga de *Evangelion*, que parece ser que contendrá abundantes ilustraciones de esta serie y probablemente diseños e ilustraciones del autor para otras producciones del estudio Gainax. De este libro se podrán encontrar dos ediciones, una de lujo (por 8.000 yenes) y otra bastante más asequible (sólo 3.000 yenes).

MÁS KISHIRO EN FRANCIA

Nuestros vecinos franceses pueden disfrutar desde abril de *Ashman*, un nuevo manga de Yukito Kishiro, autor de la popular *Alita*, *Ángel de Combate*. En esta ocasión la historia profundiza en el Motor Ball, el deporte-espectáculo futurista que ya practicó Alita, lo que quizás

Ashman



representará un interés añadido para los aficionados a la cyborg de Kishiro, que esta vez adopta un dibujo más cercano al cómic americano, con algunos detalles gráficos que recuerdan al Frank Miller de *Sin City*. *Ashman* fue publicado en 1998 en Estados Unidos por Viz con el título de *Ashen Victor*.

AVANCHA DE ANIME EN EEUU

El mercado de anime en video de venta directa goza en los USA de una salud envidiable, como lo demuestran algunas de las últimas novedades que se han podido ver o están anunciadas para los próximos meses. Además de títulos que ya hemos visto en España en su versión en manga como *Compiler*, *Cazadores de Magos*,

Nadesico, *Record of Lodoss: Chronicles of the Heroic Knight* (adaptación al anime del manga que publica actualmente Norma), y sendas películas de *City Hunter* y *Slayers*, están llegando algunas series de reciente éxito en Japón. Entre las últimas, a destacar *Queen Esmeraldas*, una nueva adaptación al anime de personajes de Leiji Matsumoto (*Capitán Harlock*); *Lain Serial Experiments*, serie que traspa al anime la realidad virtual e Internet; *Cowboy Bebop*, las aventuras espaciales de un grupo de cazarecompensas que ya ha visto adaptación al manga o *Gasaraki*, una producción que mezcla mechas con toques de religión sintoísta y que también ha sido adaptada al cómic recientemente.

PIKACHU CONQUISTA USA

Pikachu, la pequeña mascota protagonista de la serie *Pokémon* es la última locura en los USA, donde tebeos, cintas de anime y todo tipo de merchandising donde aparece el pequeño bichito amarillo se convierte en éxito de ventas. Proveniente de un videojuego de Nintendo cuyo objetivo es entrenar a pequeños bichitos (*Pocket Monsters*, de ahí *Pokémon*) para realizar diversas competiciones, su adaptación al anime causó no hace demasiados meses cierto revuelo internacional cuando un error en la animación de un capítulo del anime produjo episodios de epilepsia fotosensible en algunos jóvenes nipones. No deja de resultar irónico que fuera precisamente en los USA, desde donde se lanzaron algunos de los ataques más reiterados e indocumentados (llegando a decir verdaderas barbaridades sobre la animación japonesa

desde medios como el *USA Today*), donde ahora se desata la "Pikachu-manía": el éxito del anime de *Pokémon*, que se estrenó el pasado otoño en Estados Unidos, ha llevado a la Warner Bros. a adquirir la serie para su emisión en su canal de animación para niños; el cómic, editado por Viz, se coló en marzo en el disputadísimo Top 100 de comics más vendidos en USA mediante el catálogo *Previews*; la conocida revista americana sobre comics *Wizard* -que rara vez presta atención a lo que no provenga de los States- le dedica un espacio en cubierta en su número 93 bajo el título de "Pokémon comics are hot!" y la portada completa de su número 95, y *Wizards of the Coast* ha comercializado un juego de cartas coleccionables de *Pokémon* al más puro estilo de su archiconocido *Magic: the Gathering*.





Osamu Tezuka (3-11-1928/9-2-1989) es el padre del manga moderno y el responsable directo de la introducción de la historieta japonesa en occidente. Al 'Dios del Manga', como se le sigue llamando, le esperaba un próspero futuro como médico, pero su amor por la historieta podía más que él y, tras acabar la carrera de medicina, su torrente de

imaginación le llevó a realizar una increíble producción de manga, de la que llegó a dibujar 150.000 páginas en su vida, indagando en todo tipo de géneros y desarrollando montañas ingentes de obras de una calidad impresionante. 'Black Jack' es una de sus obras mayores, y en ella consiguió una perfecta simbiosis de ambas vocaciones.

Glénat *Fuera de lo común.*

BLACK JACK
Colección mensual. 160 páginas. Formato libro.





¡LEGAN KANE Y TIERRA DE NOD

La Factoría de Ideas se ha hecho con los derechos de edición de *The Land of Nod*, la serie del canadiense Jay Stephens. Inicialmente, el material que verá la luz en España será el correspondiente a los tres números publicados en su día por Black Eye, pero recordemos que existe además un tomo recopilatorio de material anterior, también de Black Eye, y una miniserie posterior de cuatro números, ésta de Dark Horse. Planeta-DeAgostini, por su parte, confirma la publicación de *Kane*, de Paul Grist, a partir de octubre. Serán 12 números de venta exclusiva en librerías.

MÁS ACME QUE NUNCA

La multigalardonada (en Estados Unidos) y prácticamente desconocida (en España) *Acme Novelty*

Acme Novelty Library



Library, de Chris Ware, se ha caracterizado hasta el momento por la variedad de formatos en los que se presenta. Con su nº 13 (anunciado para julio de este año) incorpora una variante más: la "novela gráfica". ANL #13 tendrá 80

páginas a todo color y, ambientado en la Feria Mundial de Chicago de 1892, promete ser otro hito en la meteórica y excepcional carrera de Ware y uno de los tebeos más espectaculares del año en América. Edita, como siempre, Fantagraphics.

LA CHICA ES GUERRERA

WildStorm prepara el lanzamiento de un proyecto que llevaba aparcado en la recámara tres años: una miniserie de tres números de *Deathblow* con una nueva encarnación femenina del personaje, cortesía de Alan Moore y Jim Baikie. El proyecto inicial partía de la idea de una transferencia de mente de Michael Cray, el *Deathblow* original, al cuerpo de una mujer negra; pero ahora, con Cray muerto al final de la saga *Fire from Heaven*,

se habla de una nueva identidad nacida de... ¡un huevo?

YELLOW HORSE

Mientras se prepara el reestreno de la legendaria película de los Beatles *The Yellow Submarine*, acompañado de la correspondiente ola de merchandising, la editorial Dark Horse negocia con la compañía Sony una posible adaptación al cómic.

¡UN APLAUSO PARA... LAS YEAH GIRLS!

Yeah! es sin duda el producto más atípico nacido en el seno de WildStorm Comics. Fruto de la colaboración de los prestigiosos Peter (Odio) Bagge y Gilbert (*Love & Rockets*) Hernandez, *Yeah!* es una serie centrada en las andanzas de una banda femenina de pop que actúa por todo el universo. Sus componentes, Woo Woo, Honey y Crazy, tendrán que enfrentarse a la ineptitud de su manager, Crusty, la arrogancia de la banda masculina rival, los Snobs!, y la incredulidad del público de la Tierra, que ignora su multitudinario éxito galáctico.

Aunque a la hora de cerrar este número seguía sin confirmarse la noticia que circula como insistente rumor por Internet desde hace más de un mes, todos los indicios parecen apuntar hacia la veracidad de la formación de un nuevo sello editorial -probablemente al amparo de Image Comics- bautizado inicialmente como Bulldog y luego como Gorilla, y constituido por Mark Waid y Kurt Busiek como principales promotores, aunque acompañados de un auténtico "quién es quién" del actual panorama del mainstream USA, con nombres como los de Joe Kelly, Adam Kubert o Carlos Pacheco, y conversaciones en curso con Garth Ennis o Grant Morrison. En declaraciones efectuadas a Newsarama, Waid se acogió a una discreción muy significativa:

"Cada vez me resulta más atractiva la idea de conservar la propiedad de mis comics, y ahí es donde radica buena parte de mi futuro". Una postura muy similar a la manifestada por un Busiek algo más locuaz: "Estoy disfrutando con las colecciones que hago para Marvel, pero cuando trabajes a sueldo nunca sabes si vas a durar tres números o diecisiete años. También disfruto con *Astro City* y me encantaría realizar más trabajos de mi propiedad. Y con una hija pequeña y un exceso de trabajo, cuando termine *Avengers Forever* pienso revisar a fondo mi agenda y tomar alguna decisión." [Última hora: Mark Waid abandona *Captain America*, siendo sustituido por Dan Jurgens, y Kurt Busiek deja *Thunderbolts* en manos de Fabien Nicieza].

VENGADORES PARA SIEMPRE

Y PARA TODOS

Septiembre será el "mes de los Vengadores" en Marvel, con el lanzamiento de tres nuevos títulos protagonizados por "los superhéroes más poderosos de la Tierra". *Avengers United* acompañará a las aventuras del grupo en su serie de animación televisiva, con Ty (*Batman Adventures*) Templeton como guionista y Derec Aucoin como dibujante, y un espíritu que se promete cercano a la tradición más clásica establecida por Stan Lee o Roy Thomas. *Avengers # 1 1/2* es un especial situado cronológicamente entre los números 1 y 2 de la colección original en el que Roger Stern y Bruce Timm revelarán acontecimientos "inéditos" hasta el momento; apro-



vechando la cadencia bimestral de la colección por aquel entonces, la pareja de autores lo presentará como un "número perdido" -el correspondiente a octubre del 63- con sus correspondientes anuncios y correo de los lectores. Por último, el grupo se verá envuelto en *Domination Factor*, una miniserie desdoblada en dos series limitadas interrelacionadas, ambas de cuatro números y protagonizadas por los Vengadores (con Jerry Ordway) y los Cuatro Fantásticos (con Dan Jurgens). Por otra parte, se habla ya de una serie regular derivada de la maxiserie *Avengers Forever*, aunque, en principio, no contaría con la participación directa de Busiek ni de Pacheco.

NADIE PUEDE DETENER A LOS JUGGERNAUTS

The Eighth Day (El octavo día) es el título del crossover ideado por Kurt Busiek que se desarrollará en las colecciones *Iron Man*, *Thor* y *Peter Parker: Spider-Man* para finalizar en un especial con guión de Joe Casey. El germen de la historia se remonta al descubrimiento por parte de Cain Marko en un viejo templo de Corea de la gema de Cyttrorak que lo convirtió en el Juggernaut, y juega con la existencia de otros templos y otras joyas similares alrededor del mundo, y una amenaza que puede suponer el fin de la civilización conocida. El propio Busiek explorará las repercusiones del crossover en una historia en dos partes en *Avengers* n°s 24 y 25.

EL REGRESO DE LA CABRA

El éxito de Christopher Priest con su estupefaciente versión de la Pantera Negra para la línea Marvel Knights puede haber propiciado la resurrección de *Quantum & Woody*, una de las colecciones canceladas a consecuencia del fiasco *Acclaim* y con la que el guionista, acompañado del dibujante Mark Bright, había logrado forjar un reducido pero fiel movimiento de lectores. Siguiendo el espíritu anárquico y sorpresivo del título, la serie volverá en septiembre con un n° 32 -el que le correspondería de haber seguido su curso- para después reanudar la numera-

ción donde realmente se quedó, en el n° 18, e ir rellenando el lapso de por medio hasta conectar con los acontecimientos "futuros" atisbados.

EL FUTURO DE LA LEGIÓN DE SUPERHÉROES

Los responsables editoriales de *Legion of Superheroes* y *Legionnaires* han anunciado una total renovación creativa con la inminente saga en cuatro partes *Legion of the Damned* como punto de partida. La idea es escapar de la intrascendencia asentada en el ámbito de la Legión desde hace algún tiempo y construir historias más relevantes, pero no necesariamente más sombrías. La pareja de guionistas Dan Abnett y Andy Lanning, cuya participación se iba a limitar en principio a dicha saga, permanecerá al frente de ambas series, acompañada del dibujante y animador francés Olivier Coipel en *Legion of Superheroes* y de un autor aún por determinar en *Legionnaires*.

FUTURABRAS MUTANTES

Pese a una supuesta reducción de presupuesto -de 100 a 65 millones de dólares-, la película de la Patrulla-X sigue adelante con Bryan (*Sospechosos habituales*) Singer en la silla del director. Aunque aún no ha entrado en fase de rodaje, se ha confirmado la contratación de Ian (*Dioses y monstruos*) McKellen para el

papel de Magneto, y del luchador de wrestling Tyler Mane para el de Dientes de Sable. Aún sin confirmar, todas las fuentes dan por segura la asignación del papel del Profesor Xavier a Patrick (*Star Trek*) Stewart, mientras que la intervención de Russell (*L.A. Confidential*) Crowe como Lobezno todavía está en el aire. El guión corre a cargo de Christopher McQuarrie, colaborador habitual de Singer, y Ed (*Men in Black*) Solomon.

EL MUÑICÉLAGO Y EL MAGO

La maxiserie *Batman: Dark Victory*, secuela de *The Long Halloween* que os anunciábamos en nuestro número anterior, tendrá un prólogo a cargo también de Jeph Loeb y Tim Sale en el *Batman: Dark Victory # 0* que acompañará a la revista *Wizard* en su próximo número 97. Además de una historietita corta, el especial incluirá una entrevista con ambos autores y un cuaderno de bocetos de Sale.

¿QUÉ HAY DE NUEVO, SUPER?

Superman y Bugs Bunny se verán las caras en la miniserie que comenzará a publicarse en septiembre, obra de Mark Evanier y Joe Staton. La fusión temporal de ambos universos ficticios de la Warner nos permitirá además ver a Flash compitiendo con Speedy Gonzales y el Correcaminos, a Linterna Verde defendiendo la Tierra de la invasión de Marvin el marciano, y a Batman pasando el testigo al Pato Lucas.

EMGIASA

Más de 1.335 viviendas
entregadas.

Proyectadas más de
7.000 nuevas viviendas
protegidas

Trabajando para la rehabilitación
de viviendas antiguas

La mayor oferta de
pisos para jóvenes
de España

EMGIASA
Pza. del Tejar, 8
Tfno.- 91 664 82 92 / 93



Ayuntamiento de Alcorcón

el CENTINELA

AKIRA
Hatsuhiko Otomo
Ediciones B
Color y B/N. 358 págs. 2.500 ptas.

★★★★★

Regresa a nuestras librerías uno de los tebeos clave de la pasada década. Buque insignia del desembarco del manga en las costas occidentales, y obra representativa como pocas de todo un modo de hacer tebeos, *Akira* merecía una nueva edición, y sobre todo una como ésta. Respetando el blanco y negro del original y el grosor típico de los tomos japoneses, *Akira* ocupará tan sólo seis volúmenes y quedará completada en un año (las guardas y el cuidado diseño del lomo son valores añadidos). Pese a que siempre he pensado que la obra de Otomo sufría de cierta hipertrofia y de un exceso de metafísica mal entendida, lo cierto es que su lectura de manera más compacta y seguida le hace ganar enteros, sobre todo en los primeros dos tomos, que son sencillamente vertiginosos y gozosos. Una oportunidad excelente, en suma, para hacerse sin excesivo desembolso con uno de los títulos más relevantes de la historia reciente del tebeo. *Chapeau* para Ediciones B. **OP**

ALTER ROLLO 2
Mauro Entrialgo
La Factoría de Ideas
B/N y Color. 40 págs. 995 ptas.

★★★★★

Discos, comics, dibujos animados, dis-

pensadores Pez, llaveros marcianos, pistolas imposibles... son algunos de los elementos que ha dibujado Mauro en la contraportada de esta segunda y última entrega de *Alter Rollo*, y que revelan a las bravas su interés por la cultura popular, mucho más diseccionada aquí que en cualquiera de sus otras obras. Procedentes de *El País de las Tentaciones* y de la fenecida *A las barricadas*, las páginas de *Alter Rollo* sorprenden por su lucidez y por la capacidad de observación de su autor (¿Cómo puede alguien pararse a pensar en el tipo de clientela que acude a los bares españoles, o las características físicas de dichos locales según su nombre, y encima hacer clasificaciones tan extensas y acertadas?). Aunque el análisis festivo-social de Mauro resulta, como siempre, más proclive a producir la sonrisa cómplice que la carcajada, de éstas últimas también hay en abundancia. **OP**

ANAL CORE
Miguel Ángel Martín
La Factoría de Ideas
B/N. 48 págs. 950 ptas.

★★★★★

Los que se asustan con los dibujos de Martín en *Psychopathia Sexualis* o *Snuff* 2000, harán bien en acercarse a este álbum para comprobar que el leonés también se las apaña muy bien para asustar -o excitar, o remover, o inquietar, en resumidas cuentas, provocar, que todo va según gustos- mediante el

lenguaje, sin enseñar nada "en pantalón". *Anal Core* recopila una serie de historietas publicadas hace cerca de diez años en el *Totem* de Toutain. Los temas son los habituales -sexo, muerte, sangre, comunicación, vamos, que son historias de amor, como siempre- y el tono es tan fuerte como en lo más fuerte de Martín, pero esta vez el vehículo utilizado es el diálogo, manipulado con una maestría y una economía que para sí quisieran literatos y cineastas de campanillas. Otro álbum imprescindible de Martín que se adquiere con más agrado aún gracias a la excelente edición de La Factoría, donde se reúnen una magnífica portada, un prólogo estupendo de Pedro Calleja (estamos un poco hartos de leer prólogos tontos) y un útil perfil de la carrera del autor. A ver si cunde el ejemplo. **TB**

ASCENSION
David Finch y Batt
Ivrea
Color. 48 págs. 795 ptas.

●

Razas extraterrestres enfrentadas las unas a las otras con la humanidad en medio. ¿O son ángeles y demonios los que pelean entre sí, ya que así se presentan morfológicamente? De una u otra forma, la bióloga molecular Andromeda Weaver -con un cuerpo que daría envidia a Cindy Crawford- y su guardaespaldas -un cruce de Brad Pitt y Ben Affleck- se verán involucra-

dos en el conflicto y sufrirán las consecuencias convirtiéndose, respectivamente, en una experta guerrera en bikini y con pistolas y en un ángel exterminador con alas incluidas. Si el argumento es poco imaginativo, el desarrollo del guión es extremadamente burdo, la narrativa gráfica inexistente y el dibujo acartonado y sin personalidad. Un revoltijo de profecías, iconografía bíblica y cuerpos danone muy poco prometedor. **TB**

BATMAN/SPAWN

Doug Moench/Chuck Dixon/Alan Grant y Klaus Janson
Vid
Color. 48 págs. 895 ptas.

Segundo encuentro de Batman y Spawn, los dos hoscos vigilantes de larga capa. El primero, publicado en España en 1998 por World, era obra de Frank Miller y Todd McFarlane, y resultó francamente malo. Bueno, pues aquél era el bueno, así que imaginaos lo que se puede decir de este *Batman/Spawn: Guerra diabólica* que se han montado entre los tres guionistas habituales del Señor de la Noche (Moench, Dixon y Grant) y el entintador para todo y dibujante para poco Klaus Janson. Un argumento propio de serie B sobrenatural a lo *Millennium* que desemboca en un final de peli barata con demonio monstruoso incluido, y unos guionistas que dan la sensación de no tener ni la menor idea de quién o qué es Spawn, a juzgar por

cómo lo caracterizan (Al Simmons, sobre su partenaire: "*Él da y pide nada a cambio. Un hombre que sabe cuál es su identidad, y no se avergüenza. Voy a ser como él.*"). Los autores se concentran en hacer lo que mejor saben, es decir, un tebeo de Batman, y de sus esfuerzos conjuntos sale uno mucho más mediocre de lo que suelen conseguir por separado. Janson se esfuerza y cumple con corrección, aunque es dudoso que su estilo fuera el más adecuado para esta tarea. Si no te compraste el anterior *Spawn/Batman*, ¿para qué te vas a comprar éste? Y si te compraste aquél, ¿no crees que ya va siendo hora de que empieces a seleccionar? **TB**

BOLA OCHO Dan Clowes

La Cúpula
B/N. 34 págs. 275 ptas.

★★★★

Ignoro qué edad tendría Dan Clowes cuando realizaba la serie de *Lloyd Llewelyn*, pero actualmente y en comparación con su obra contemporánea, estas gracietas kitsch, con estética *fifties* resultan francamente infantiles. Ya su anterior obra publicada por La Cúpula, el *Como un guante de seda forjado en hierro* y el *Pussey*, habían quedado bastante caducas para cuando aparecieron en nuestro país, desbordadas por la imparable evolución del autor, pero en el caso del material que recoge esta versión española del *Eightball*, la cosa es más flagrante. Llega muy tarde. Ya

no ofrece mucho más interés que el de la curiosidad y el completismo. Sobre todo, lo de *Llewelyn*. Si acaso, las otras historias, y concretamente, en este primer número, la primera, titulada *El Futuro*, reúnen un nivel de acidez en su humor simple que las hace disfrutables (que nadie se confunda: Clowes no es Bagge). Pero oigan, señores de La Cúpula, que no es que me queje, que me parece bien que tengamos la oportunidad de completar en castellano el todo Clowes, sobre todo si prometen no dejar de publicar el material más moderno. Pero que el mejor Clowes está aún por llegar. **JE**

CALAVERA VUELVE A CASA

Darío Adanti
Camaleón/Malasombra
B/N. 26 págs. 350 ptas.

★★★★

La colección Terra Incógnita prosigue su impecable trayectoria, en esta ocasión ofreciendo un conjunto de siete historietas de Calavera, el singular personaje creado por el argentino Darío Adanti, completado con una simpática doble página de dibujos de homenaje realizados por un buen número de dibujantes y amigos. Calavera es un curioso personaje, una especie de cruce explosivo de Tumbita, la Gata Loca y el bueno de Cuttias, que habita en un mundo de fantasmas y esqueletos; le gustaría morir-se pero no puede porque ya está muerto. Humor macabro y surrealismo unidos en un mundo imaginario

ARNO INTEGRAL

Jaques Martin y André Juillard
Glénat

Color. 140 págs. 3.200 ptas.

★★★★

1797. Napoleón Bonaparte encadena un éxito militar tras otro. Su carrera meteórica despierta recelos en políticos y militares, surgiendo la conspiración. Arno Firenze salva accidentalmente la vida del general corso y se granjea su amistad, hasta el punto de que éste solicita su presencia en la campaña de Egipto. Este sería un resumen muy sucinto de los tres primeros volúmenes de esta serie histórica, aquellos dibujados por Juillard entre 1983 y 1986. La lectura de este tomo es una de esas escasas ocasiones en las que se concreta aquella vieja máxima



que rezaba "instruir deleitando". El guión de Martin, milimétrico, deudor del mejor folletín decimonónico, dosifica con sabiduría información histórica, drama y aventura. Sin embargo, el resultado final no hubiera sido el mismo sin el dibujo minucioso y documentado hasta la extenuación de Juillard. En aquellos momentos, el dibujante galo se encontraba en un momento dulce, alternando esta serie con *Las siete vidas del gavilán* y convirtiéndose página a página en uno de los mejores historietistas europeos de las dos últimas décadas. Lástima que esta cuidada edición de Glénat no se vea acompañada por una traducción a la altura de las circunstancias. **EGS**

de ambientación mejicana y fronteriza, construido a golpe de grafismos limpios y esquemáticos, perspectivas imposibles, originales composiciones de página y un gran sentido decorativo de la línea y la mancha. Un tebeo único y absolutamente personal, una de esas rarezas que bebe en el espíritu de los pioneros del comic para ensanchar horizontes, y que además resulta fresca, original y divertida. **EB**

EL CAPITÁN PANTERA: EL HÉROE DESENFREADO

Carrillo
Megamultimedia
B/N. 50 págs. Precio sin determinar

★★★★

Afincados en el puerto de Macasar, El Capitán Pantera y su reducida tripulación se mezclan con piratas, traficantes y espías en sus singladuras por el Océano Índico. Este esquema argumental es el que predomina en las historietas de el Capitán Pantera, personaje que permitió a Carrillo dar rienda suelta a su gusto por la aventura más desinhibida y las mujeres de físico rotundo, al tiempo que rendir homenaje a clásicos como *Terry y los piratas* o *Cuto*. Con una vasta producción a sus espaldas, en su mayor parte trabajo de agencia publicado en el extranjero, el historietista malagueño cuenta con un estilo gráfico que le sitúa en la línea de representantes de la escuela francobelga como Tillieux. Los artífices de esta nostálgica reedición aseguran que con ella desean honrar a Carrillo. Sin embargo, parece lo contrario: las historietas seleccionadas no son las mejores de la serie; no se ha respetado su orden cronológico; una de ellas se ha dejado inconclusa; algunas páginas están ausentes, mientras otras aparecen duplicadas; y, aunque en su portada aseguran que se trata de una edición numerada, en el ejemplar que obra en nuestro poder



no aparece el número en parte alguna. **EGS**

CARMILLA, NUESTRA SEÑORA DE LOS VAMPIROS Roy Thomas e Isaac del Rivero/Rafael Fonteriz Dude

B/N. 60 págs. 675 ptas.

★★★★

Cuando uno lee los títulos de crédito de un volumen como éste, lo primero que le viene a la cabeza al ver el nombre del guionista es que se encuentra ante otra versión española de un título americano. Pues bien señores, no. Roy Thomas, famoso por la adaptación al cómic de infinidad de relatos de Robert E. Howard, especialmente *Conan el bárbaro*, así como por su multitud de incursiones en el género de los superhéroes, escribe en primicia esta obra para Dude. En ella adapta a las viñetas otro personaje literario, en esta ocasión la vampira Carmilla, del novelista del siglo XIX Sheridan Le Fanu. La historia está dividida en dos partes, cada una dibujada por un autor diferente y situada en una época distinta. Rafa Fonteriz se ocupa de ilustrar la parte contemporánea, principio y final del volumen, donde se establece a la protagonista como un ser arrepentido de su estilo de no-vida y se la encarrila en un camino de redención, de cara a posibles secuelas. Por su parte, los lápices de Isaac M. del Rivero, narran correctamente la versión de la novela de Le Fanu. **ES**

LA CASTA DE LOS METABARONES. 5: CABEZA DE HIERRO EL ABUELO Alejandro Jodorowsky y Juan Giménez Norma

Color. 64 págs. 1.900 ptas.

★★★★

Jodorowsky, el mayor exponente del movimiento pánico, ha desarrollado gran cantidad de trabajos en el mundo del cómic, englobados siempre dentro de *Metal Hurlant* y que ayudaron a revitalizar el movimiento *humanoide*. Junto a uno de sus fundadores, Moebius, realizó una de las sagas más importantes del cómic europeo: el *Incal*. Esta saga

es un buen reflejo de las características de Jodorowsky como guionista: grandilocuente, amante de los contenidos filosóficos... tan fácilmente cargante como simplemente brillante. En el *Incal*, Jodorowsky desarrolló todo un universo de particular riqueza que, después de finalizar la saga, siguió explorando en dos líneas paralelas: por un lado *La juventud de John Difool*, donde nos adentra en el particular submundo del *Incal* y, por otro, *La Casta de los Metabarones*, donde nos introduce en el particular sistema gobernante del mundo del *Incal*. El álbum que nos ocupa, el quinto de esta segunda saga, nos narra la historia de uno de los Metabarones, Cabeza de Hierro. Encerrado en un cuerpo de metal, busca desesperadamente su humanidad para poder engendrar un sucesor. Una trama ideal para este autor, que le permite explayarse en sus tesis humanísticas y que, como es habitual en estos casos, entusiasmará a sus seguidores y posiblemente cargue al lector habitual. El dibujo de Giménez, aunque siempre brillante, no puede evitar tener que competir con los diseños originales de Moebius. En cualquier caso, muy entretenido. **AP**

LA CEBOLLA ASESINA 2: A FREIR ESPÁRRAGOS (TROCEADOS, OF COURSE)

Javirroy y Estrellita Mutante
Subterfuge

B/N. 32 págs. 325 ptas.

★★★★

La primera recopilación de la Cebolla

LA BUSQUEDA DEL PAJARO DEL TIEMPO

EL AMIGO JAVIN

Le Tendre y Loiset/Lidwin

Norma

Color. 64 págs. 1.500 ptas.

★★★★

En esta La búsqueda del pájaro del tiempo, del guionista Sygne Le Tendre y el dibujante Régis Loiset, comienza con la historia ficticia de un viaje a la futura, el momento más precioso y espectacular que de descubrir. Sin pretensiones, ofrece una delirante aventura a la de la princesa María, el viejo guerrero Regis, y Tine, una niña olvidada de un mundo, se enfrentan en un peligro a la vez en que el tiempo que puede estar que su planeta existe en manos de un extraño hijo. Pero sigue a la publicación de estos amigos la divertida propuesta de un viaje.

queando complejidad e interés al tiempo que la trama se repite, la historia se convierte en una saga épica de alta fantasía y ciencia. La historia concluye hacia dos años en el



magnífico libro el hecho de la historia, un relato de aventuras y descubrimientos, lleno de sorpresas, y una narración que resulta significativa y relevante. La interpretación de los tres tiempos anteriores, los cuales son de la vida en la propia (el tiempo que se vive). Por ello, la única manera de conseguir una historia al mismo tiempo que la historia, George Lucas en The Phantom Menor, como la primera historia de Star Wars y Star Wars. En esta ocasión, Loiset se centra en el momento de la historia, la historia de la historia, pero la historia es que los personajes de Lidwin resultan una historia de la historia y el momento de la historia y la historia de la historia, es el tiempo y el momento y por eso, al tiempo y el momento de la historia, es el tiempo y el momento de la historia. A la vez, el tiempo y el momento de la historia, es el tiempo y el momento de la historia. DM

Aesina, ¡Me importa un pepino!, disfrutó de un éxito relativo, además de suponer una sorpresa para toda aquella persona que no conociera previamente el personaje. En esta segunda entrega, como ocurría en la primera, las barrabasadas del carismático bulbo son el brazo ejecutor del vitriolo de su creador, que no deja títere con cabeza. Las páginas de *¡A freír espárragos!* hacen befa y mofa de la sociedad de consumo; los cultivos transgénicos; la estulticia que se ha creado en torno al fin del milenio; el mundo de la moda; los tertulianos de radio y televisión; las películas de acción más descerebradas, *Crónicas Marcianas*, *Expediente X* y el triunfo del conformismo en nuestra sociedad. Comparando las páginas de uno y otro número, es evidente que se ha depurado el estilo gráfico. Por el contrario, la prosa se ha hecho aún más densa, llegando a sobrecargar las viñetas más de lo aconsejable y, de pasada, abrumando a más de un lector. En definitiva, el invento ha perdido parte de la frescura y la espontaneidad que le adornaban en sus primeros momentos. **EGS**

CINJIS HAN 2: LA SOMBRA DE LOS CONQUISTADORES

Patrick Cothias y Griffó

Glénat

Color. 48 págs. 1.800 ptas.

★★★★

Gengis Khan es el nombre con el que

reinó Temudschin, caudillo que unificó las tribus mongolas y conquistó China, Turquestán, Jorasán y Rusia meridional, formando un Imperio que se extendió del Danubio al Mar de China y de Persia a Siberia. Tras ocuparse de la infancia y la adolescencia del abuelo de Kublai Khan en *El eterno cielo azul*, Cothias y Griffó aprovechan *La sombra de los conquistadores* para narrarnos sus hazañas de juventud y la adquisición paulatina de poder que acompaña a su reivindicación de la herencia paterna. Ambos autores hacen gala de una documentación profusa, pero el resultado final no atrapa al lector, distanciado por la frialdad del tratamiento que se da a la historia. El guión, resuelto con oficio, hace evidente la ausencia de implicación emocional por parte de Cothias y se ve lastrado por unos textos de apoyo que en numerosas ocasiones proporcionan información redundante. En cuanto al dibujo de Griffó, además de académico en exceso, peca de estatismo las más de las veces. Su puntos más fuertes son la recreación de paisajes esteparios de Asia Central y la exquisita ambientación. **EGS**

LA COMICTIVA Nº 15

Varios autores

La Factoría de Ideas

B/W y color. 68 págs. 400 ptas.

★★★★

Cinco años de *La Comictiva*. Cinco

años de sufrir con Natxo Allende y su gente. Ahora, entra en escena La Factoría, y no está mal que para marcar esta entrada se haga repaso a lo vivido. En un número con la mejor portada de estos cinco años (obra de Del Peral) y la mejor maquetación hasta ahora elaborada por Jonardo, Torbellino Allende, exhibicionista nato, se convierte en protagonista absoluto ofreciéndonos su versión de la historia de la revista por medio de una historieta, una entrevista de Yexus, un repaso número a número de la publicación, un anecdotario, una fotonovela... en fin, un auténtico festival Allende que, cómo no, al final resulta más revelador acerca de la figura y la personalidad del mismo que sobre la trayectoria de la revista en sí.

Por lo demás, me alegra la reaparición de Del Peral y de Ágreda (a medias con un tronchante Abel "Orco" Ippólito), incluso la de Pedro Vera, aunque sea sólo por festejar la efemérides. El resto de historietas, muy escaso, como de costumbre, se me pierde entre la publicidad y las secciones de texto sobre libros, discos y demás, las cuales siguen sin servir para nada (al lector). Y, bueno, ya hemos celebrado el quinto aniversario. Ahora, La Factoría, Natxo y compañía, a trabajar y a tomárselo un poquito más en serio, a

Nuevo disco

BUENAS NOCHES ROSE

La estación seca.

Próximamente:
El Tebeo. Nº 1



91.575.66.61

Buenas Noches Rose
91.445.53.80
Y Dale! 91.726.03.00

Visítanos en Internet: <http://mades.kaos.es/bnr>

COWA!

Akira Toriyama

Planeta-DeAgostini

Color y B/N. 208 págs. 1.295 ptas.

★★★★

Pocas veces se encuentra en el cada vez más paupérrimo mercado del rebozo infantil español una propuesta tan estimulante y gozosa como este Cowa! de Akira Toriyama, una obra divertida, intensa, ingeniosa, excelentemente dibujada y repleta de personajes entrañables. Protagonizado por Paifuu, un pílcaro niño vampiro (¡¡que se transforma en hombre-koala cada vez que ve una cruz!!), un pequeño fantasma que responde al improbable nombre de José Rodríguez y que tiene problemas de aerofagia, un extraño monstruito llamado Aapon dominado por su ego y un ex-luchador de sumo marginado porque



mató a un contrincante en el ring, Cowa! es una especie de "road-cómic" en el que se nos narran las aventuras de tan extravagante grupo en búsqueda de un antídoto para la mortal gripe de los fantasmas que azota su pueblo natal, Cabo Murciélagos. La interminable sucesión de gags hilarantes y las múltiples sorpresas que jalanan su ruta garantizan el disfrute no sólo de los más pequeños sino de cualquier lector que esté dispuesto a dejarse fascinar por una fábula al estilo de toda la vida (repleta de buenos sentimientos y amistad) que sabe subvertir los valores tradicionales (los héroes son unos marginados que a menudo han de enfrentarse a los "humanos normales"). ¡Y además el tomo contiene la aventura completa! ¿Qué más se puede pedir? (¿quizá que todas las páginas se hubiesen reproducido en color?) **OP**

ver si puede ser que los próximos cinco años nos deparen más alegrías que disgustos, para variar. **JE**

CONAN EL BÁRBARO: RÍO DE SANGRE

Roland Green y Geoff Isherwood

Forum

Color. 80 págs. 695 ptas.

★★★★

Secuela de *Conan and the Gods of the Mountain*, *Río de Sangre* sitúa a Valeria y Conan atravesando los Reinos Negros de la Edad Hyboria. Durante su viaje se verán envueltos en la lucha tribal que mantienen las etnias M'Ruki y Go'Henhi, tomando partido por estos últimos. Roland Green, en un esfuerzo por renovar un personaje aquejado de esclerosis crónica, no tuvo mejor idea que retomar el argumento de la famosa *Clavos rojos*, transformando la claustrofóbica ciudad de jade en una jungla sofocante, al tiempo que transforma el ritmo perezoso, punteado por acechos de violencia cruda, que predominaba en la excelente obra de Roy Thomas y Barry Smith por el frenesí de este final de siglo. El caos del guión se ve acompañado por el de las viñetas abigarradas de Isherwood, quien abusa del escorzo y la pose pero se ve incapaz de dotar de movimiento a sus figuras. Al menos cumple creando ambientes. **EGS**

CRIMSON

Brian Augustyn y Humberto Ramos

World Comics

Color. 32 págs. 250 ptas.

★★★★

Lo curioso de la aparición de *Crimson* ha sido que ha llamado la atención no por su calidad, sino por significar el desembarco español de la tríada Cliffhanger. Tras meses de especulación, es Planeta-DeAgostini quien se ha hecho con los derechos de las obras de Madureira, Scott Campbell y Ramos. Y se ha elegido bien el arranque de esta invasión de *amerimangas* con un producto que, afortunadamente, se despega -y bastante- del exageramiento Image para adentrarse en un dinámico grafismo (quizá con colores demasiado apagados, donde la oscuridad reina demasiado) asentado sobre una narrativa en la que, pese a sus convencionalismos, sí se tiene algo que contar. Eterno adolescente deambulando entre el bien y el mal, el día y la noche, la confusión y el caos, caballeros templarios, combates entre razas ancestrales que nos saben a platos ya degustados. Pero bien cocinados. Un "Back to the basics" que puede transformarse poco a poco en un futuro Universo Marvel por citar el ejemplo más cercano y claro que tenemos: un joven de 16 años que de la noche a la mañana se encuentra con que debe beber sangre

para sobrevivir en un mundo que no le comprende. ¿Os suena? Pero ¡qué diablos, me encantan los pies que dibuja Ramos! **AB**

LAS CRÓNICAS DE GROO

Mark Evanier y Sergio Aragones

Planeta-DeAgostini

Color. 160 págs. 1.595 ptas.

★★★★

Mini-avalancha de novedades aragonesas, coincidiendo con el paso del autor por nuestro (y su) país con motivo del Saló. Más *Groo*. Esta vez, recuperación en dos tomos del material anterior a la serie de Epic/Marvel. O sea, los inicios del personaje, en su ir y volver de Eclipse a Pacific, y viceversa. Material imprescindible para los más *grooístas*, gracias al cual se constata que, salvo un par de titubeos iniciales en forma de historias cortas, y, en lo gráfico, el paulatino suavizamiento de las facciones de Groo, la serie, los rasgos característicos de su humor, sus claves narrativas y temáticas, el carácter de sus personajes, están perfectamente definidos desde el comienzo. Las aquí recogidas son historias de Groo tan buenas como cualquiera de su larga trayectoria posterior. Y podemos disfrutar además del origen de chistes recurrentes de la saga, como el del inapelable destino que aguarda a cualquier barco en el

que Groo ponga los pies. Lo dicho: manjar para fans y, claro, bocado apetitoso para cualquiera. **JE**

CUTTLAS. EL HOMBRE DEL OESTE

Calpurnio

Glénat

B/N y color. 56 págs. 1.995 pts.

★★★★

Cuidadosa edición recopilatoria de las páginas publicadas en *El País* de las *Tentaciones* durante el 98, menos virtuales que las de su etapa en *El Vibora* y *Makoki*. Nuevas y delirantes hazañas del garabato vaquero y sus comparsas: el amigo Jim, la novia Mabel, Jak el Malvado y el mejicano Juan Bala (impagable hallazgo), todos deliciosos prototipos sintetizados conceptual y gráficamente hasta el punto de no retorno. Apología del estereotipo, de nuevo Calpurnio juega a las películas de género y sus personajes lo saben; incluso lo comentan, en descarado ejercicio metalingüístico, y hasta mueren y resucitan de un episodio a otro como los actores de serie. Con apabullante minimalismo exprime hasta lo surreal los tópicos más clásicos y baratos del western -de Ford y Leone a las novelas de Estefanía- en aventuras a ritmo de *cartoon* alternadas con agudas reflexiones *made in Calpurnio*, a veces auténticas perlas. Siempre a base de miles de viñetas por página, totalmente naif en sus decorados y perspectivas, cuya sencillez (que no simplicidad) no impide una impecable narratividad visual de corte tan cinematográfico que, de hecho, ya ha conocido su traslado al mundo de la animación. Garantizada la carcajada cómplice. **Y**

CYBER WEAPON Z

Andy Seto

Hikari

Color. 128 págs. 1.695 ptas.

★★★★

Procedente de Hong Kong, y con una estética y narrativa muy influenciada por el manga, *Cyber Weapon Z* destaca por su impactante grafismo, y especialmente por el uso del color. La acción se sitúa en Shaolin, una especie de ciudad volante donde acuden diversos jóvenes para perfeccionarse en el uso de las artes marciales,

y se centra en dos estudiantes recién llegados -una chica y un joven algo arrogante y misterioso-, el alumno aventajado del lugar y una especie de chica-gata multiforme que hace las veces de "guardaespalda" de éste, así como en las diferentes peleas que protagonizan, acompañadas de algún que otro misterio para añadir cierta intriga al asunto. A pesar de no ser muy original, el guión es relativamente correcto para lo que es habitual en el género de "reparto de leches". La historia avanza muy lentamente -más de lo que es habitual, se entiende- y aprovecha la menor ocasión para el lucimiento del dibujante, lo que hace que este primer tomito se haga excesivamente breve para el elevado precio que presenta. Sólo para aficionados a los juegos tipo *Street Fighter* o aquellos que tengan bastante con observar los (bonitos, eso sí) dibujos. **JAS**

DESTINO MADRID

Rubén Garrido

Camaleón/Malasombra

B/N. 28 págs. 350 ptas.

★★★★

Recopilación de la serie de historietas que Rubén Garrido publicó entre

1984 y 1985 en la revista *Madrid* sobre "el soldado". Diez pequeñas obras maestras -más un epílogo inédito- sobre la soledad, el desamparo y la distancia. *Destino Madrid* es el relato íntimo de las impresiones de un recluta en su destierro militar, de sus paseos interminables y solitarios, de sus sueños y pesadillas. No cuenta anécdotas sobre la vida castrense, no es un alegato contra el ejército ni una sátira sobre los superiores, pero su tono de serena amargura y su retrato lírico de los sentimientos y las relaciones humanas resultan más demoledores que cualquier panfleto antimilitar. Un dibujo fresco y ágil pero minucioso y cargado de detalles descriptivos, con una tendencia progresiva al expresionismo y la deformación -preludio de obras posteriores- y una narrativa brillante e inquieta, acaban de redondear un tebeo imprescindible, posiblemente el trabajo más sólido de su autor antes de romper con la historieta tradicional y "sumergirse de lleno en el manchurrón", como él mismo dice. El volumen se completa con *La hierbica*, hermosa historietita de tres páginas también publicada en *Madrid*. **EB**



DOCTOR EXTRAÑO: UN MAGO RENOVADO
Roger Stern y Marshall Rogers/Paul
Smith/Michael Golden

Forum

Color. 208 págs. 1.995 ptas.

★★★★★

Primero de tres tomos recopilatorios de unos episodios cuyas pésimas condiciones de publicación en los primeros cuadernos de *Los Nuevos Mutantes* casi les otorgan el carácter de inéditos. Nueve números (48 al 56) que participan de aquella efervescencia en Marvel de primeros de los 80 donde no escaseaban argumentos de solidez como el que procura aquí el veterano Roger Stern, irregular en su producción pero particularmente inspirado en este periplo en que, como el título genérico apunta, se inicia una transición en la saga del Hechicero Supremo; desfilan algunos de los mejores y más carismáticos villanos de la serie (caso de Dormammu, Pesadilla o el Barón Mordo) e incluye un dilatado viaje en el tiempo con invitados especiales como el Sargento Furia, Rama-Tut y los mismos 4F. El quehacer gráfico recae mayoritariamente sobre el clásico dúo Marshall Rogers/Terry Austin (artífices de un período ya mítico en la trayectoria de Batman) que, junto con Paul Smith iniciando otra fructífera etapa de la serie, recrean un Doctor Extraño

estilizado y elegante, deudor del mejor Ditko (al igual que la estética de los hechizos y planos dimensionales), si bien aquel estilo sintético se contraponen aquí a un detallismo realizado por el entintado de Austin. Además, un eficaz *fill-in* de Brent Anderson y, como guinda, un episodio de lujo a cargo del siempre espectacular y meticuloso Michael Golden. ▼

EPONIM: LA TIERRA SIN HÉROES

Carlos J. Arroyo

Forum

B/N. 64 págs. 595 ptas.

★★★★★

No resulta desacertada la elección de Forum para inaugurar estos "Libros Relatos Salvajes" de autoría nacional, prácticamente álbumes en rústica. Intentando eludir el cliché Conan, Arroyo narra con adecuado ritmo la fantástica (y heroica, claro) aventura de Abranol y Acterón, enemigos acérrimos pero unidos en la fascinación por una hermosa virgen de cualidades místicas en un contexto de ritos arcanos, política palaciega y, por supuesto, los hachazos de rigor. Con todo, un argumento disfrutable sin salirse de las reglas del género. Lo que no es poco en tiempos donde prima la vacuidad: personajes razonablemente definidos, ambientación digna y una estética más

efectiva que impactante. De hecho, una estética clasicista -pasada de moda, diría el *fanboy*- y por tanto lejana del culto al pin-up y del impacto visual gratuito, decantada más bien hacia la eficacia narrativa. Se sirve el autor para ello de un *storytelling* que elude la técnica literaria tan afín al tema: moderno, expresivo y eficaz, especialmente brillante en las secuencias mudas. Plasmado con un dibujo espeso y barroco (demasiado en algunas páginas rebosantes de viñetas), potente en el uso de la mancha negra y no exento de ocasional elegancia rudimentaria. Sin romper esquemas del *sword & sorcery* (ni desearlo, suponiendo), una competente aportación al género. ▼

ESPIRAL nº 3: I WILL SURVIVE

David López López

La Cúpula

B/N. 32 págs. 275 ptas.

★★★★★

Me preguntaba yo tiempo ha, con motivo de una reseña del *451º* (fanzine zaragozano recién fallecido, de cuyas páginas surgieron el autor y los personajes que nos ocupan), si este hombre sería capaz de dibujar con acierto otra cosa que no fuera chicas monas en ropa interior. Pues bien, pasado el tiempo y ya con tres tebeos

ELLAS SOLO PIENSAN EN ESO

Wolinski

La Cúpula

B/N. 64 págs. 600 ptas.

★★★★★

La colección ¡Me parto! introduce autores foráneos en su tercera entrega con la presencia de uno de los más reconocidos humoristas galos multimedia (historieta, prensa, animación...), creador cuyos 65 años han afilado tanto su sabiduría gráfica como su capacidad analítica. Maestro de la sátira en su vertientes social, política y sexual, es precisamente esto último lo que practica en el presente álbum, que recopila material diverso de principios de los 90. Y lo hace con un humor más sofisticado de lo que pudiera indicar un primer vistazo a sus imágenes. Aporta incisivas pinceladas con una visión tan aguda como cínica del com-

portamiento sexual de la clase media, sociología casera pero lúcida donde la mujer asume una parte más activa de lo que su rol asignado permitiría suponer (aunque también demuestre sus

contradicciones) mientras que el varón define su comportamiento entre lo perplejo y lo lamentable. Su estilo basado en la línea, de trazo rápido pero certero, podría asociar su trabajo

al de Lauzier o Feiffer, pero su mecánica es mucho más visual y dinámica, sus resultados se apoyan más en el poder de la imagen, el movimiento y la expresividad. Pertenece a la misma generación de feroces humoristas de los 70 que Willem, Cabu, Gebè o Reiser, aunque de estética menos caricaturesca, más elegante sin duda, pero de igual efectividad. ▼



GENERACION X



**ESPECIALISTAS EN
COMIC U.S.A.,
ROL, CIENCIA FICCIÓN,
STAR WARS, STAR TREK.**

TRES TIENDAS EN MADRID A TU SERVICIO:

C/ Galileo nº 14
Tfn- 91 447 07 46
Metro - San Bernardo

C/ General Pardiñas 31
Tfn- 91 435 23 12
Metro - Goya

C/ Fermín Caballero 57
Tfn- 91 730 01 68
Metro - Herrera Oria

www.generacionx.es



PEDIDOS POR TELEFONO Y E-MAIL. VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA

de 32 páginas a sus espaldas, David López (López) ha confirmado que también se defiende no brillantemente, pero sí sin mayores problemas, con otras tipologías y con una escenografía sencillita. Aunque, ciertamente, con lo que más se luce es con las chicas, con el dúo protagonista de sus historias, dos jovencitas temperamentales y pizpiretas a las que López confiere una expresividad que solo se me ocurre comparar con la de las protagonistas del *Strangers in Paradise* de Terry Moore.

Como Moore, López se recrea abiertamente en la "sobreactuación" de sus personajes, a los que confiere además una verborrea considerable y muy creíble. Eso sí, a diferencia de Moore, López pasa muchos de argumentos culebroniles. De hecho, pasa mucho de argumentos de cualquier tipo. A López le basta con poner a sus chicas juntas en un sofá para llenar seis páginas cargaditas de diálogos y conseguir que uno se las lea la mar de a gusto. El mérito de López reside en ser capaz de hacer interesantes situaciones de lo más inane y de hacer creíbles persona-

jes tirando a absurdos (eso sí, lo de la puta vocacional es un pelín jeví). **JE**

FICCIONES REALES
Bernardo Vergara
MegaMultimedia
Color. 32 págs. 250 ptas.

★★★

Nuevo número de la colección Boniato, dedicada, de momento, a la recopilación monográfica de historietas publicadas en la revista *Mala Impresión*. El elegido en esta ocasión es el navarro Bernardo Vergara, conocido previamente por sus colaboraciones en el *TMEO* y en fanzines como *Hamelín*. Este cuaderno recoge todas las historias publicadas hasta la fecha de las series *Karolino* y *Ficciones Reales*, más algunas páginas y chistes sueltos. Destacan, por encima de todo, las magníficas dotes del autor para el dibujo humorístico. Vergara controla con verdadera maestría todos los resortes expresivos del mejor tebeo de humor, logrando un estilo propio e inconfundible a partir de muchas y variadas influencias: la escuela Bruguera, algunas firmas de *El Jueves* (Azagra,

Vaquero...) y muchos dibujos animados. Es destacable también su capacidad de evolución hacia un grafismo más atrevido, enérgico, despojado y sintético, pero muy eficaz. Los guiones -pequeñas anécdotas de una página sobre jóvenes camellos, parados, buscavidas en general-, a pesar de algunos golpes desternillantes, por lo general son de interés secundario frente a la enorme calidad del trazo. Pero no deja de ser un estupendo tebeo para pasar un buen rato. **EB**

GEN13/MONHEYMAN & O'BRIEN
Arthur Adams
World Comics
Color. 32 págs. 250 ptas.

★★★

Cualquier químico puede decirnos que la mezcla de aceite y agua precisa de agentes externos para llevarse a cabo, lo que viene a cuento ante esta mezcla antinatural de la creación de Adams con los archicomerciales niños de WildStorm. A priori, la mezcla suena extraña (que no imposible, cosas peores hemos visto): una de las series más paradigmáticas de uno de los autores

independientes más reconocidos con una de las series más comerciales de los últimos años no promete desembocar en nada bueno y sólo parece estar motivada por afán comercial. Sin embargo, en esta mezcla de agua y aceite tenemos la suerte de contar con ese agente externo: el sr. Arthur Adams. Este pequeño geniecillo de lo breve, pero pensado, toma a los discólos chavales de Gen 13 y, a modo de *bootleg*, decide presentarnos una historia de realidad alternativa en la que aprovecha al máximo las posibilidades humorísticas de los mutanillos y explora esa vena sarcástica que tan habitualmente subyace en *Monkeyman & O'Brien*. El resultado es el previsible en este autor y nos regala una de esas historias que apetece leer por el simple hecho de pasar un buen rato, sin complicaciones ni ambiciones que puedan apartar al lector de este propósito. **AP**

HELLBOY: BABA YAGA Y OTROS RELATOS

Mike Mignola con Brian McDonald, Derek Thompson y Steve Purcell

Norma

Color y B/N. 72 págs. 975 ptas.

★★★★☆

Nueva antología del personaje creado por Mignola, más errática de lo habitual debido a la inclusión de materiales dispersos, bien ajenos al universo de *Hellboy*, bien realizados por otros autores. Entre sus páginas hallamos de nuevo al mejor Mignola, escueto y elegante, atmosférico, brillante. Y nos topamos también con la demostración de que sólo él es capaz de resolver satisfactoriamente determinado tipo de argumentos: la historieta de Abe Sapien (el colega anfibio de Hellboy, de inquietante extracción lovecraftiana), *Los Tambores de los Muertos*, acaba por resultar decepcionante, y no sólo en el plano gráfico (demasiada obviedad en un guión muy del montón que Mike Mignola sí hubiera sabido poetizar: otro ritmo, un cierto sentido de la elipsis). *Baba Yaga y Cabezas*, por contra, las dos breves piezas que abren el libro, son ejemplos exquisitos de lo que su autor mejor sabe hacer, minúsculas relecturas contemporáneas de relatos macabros más o menos tradicionales, páginas turbias y llenas de



Hellboy

misterio, de una áspera belleza.

En la actual historieta norteamericana hay pocos autores capaces de aunar un espíritu cercano al del pulp más clásico y una concepción moderna y atrevida del medio. El afán perfeccionista de Mignola, la minuciosidad con que prepara sus distintos proyectos, garantiza además que lo que llega a nuestras manos es siempre lo mejor que de las suyas ha salido. Cada nueva entrega de *Hellboy* lo confirma: es un placer asistir al crecimiento de un talento tan brillante, tan meditado. **FN**

EL HOMBRE QUE RÍE Fernando de Felipe Glenat

Color. 64 págs. 1.600 ptas.

★★★★★

Flandes, segunda mitad del siglo XIV. Mutilado en la niñez para que su boca muestre una sonrisa perpetua, Gwynplane subsiste como saltimbanqui junto a su familia adoptiva hasta

que un día su pasado acude a su encuentro. Adaptación libre de la novela homónima de Victor Hugo, *El Hombre que ríe* supuso la consagración definitiva de Fernando de Felipe y constituye su mejor obra hasta la fecha. En ella hizo propia una historia que le permitía tratar sus obsesiones habituales con un romanticismo desgarrado que no ha vuelto a retomar. Sus páginas, llenas de referencias pictóricas reconocidas y reconocibles, atestiguan la eclosión de los recursos narrativos y el uso dramático del color, balbucientes en sus obras anteriores, que hoy día le hacen reconocible como historietista.

La reedición que nos ocupa mejora la reproducción del color con respecto a la primera edición, agotada en la actualidad. Por contra, priva al lector de la hermosa rotulación original, de los logotipos y de las ilustraciones adicionales que completaban aquella. Puestos a pedir, hubiera sido bonito que se hubieran rescatado aquel hermoso librito con los bocetos del álbum que acompañaron la edición de 1992. **EGS**

HULK DESENCADENADO

Glenn Greenberg, Rick Leonardi, Dan Green. Forum.

2 números

Color. 80 págs. 795 ptas.

★★★★★

HULK & NAMOR ESPECIAL 1999

Chris Cooper y Doug Wheatley

Forum. 40 págs. 375 ptas.

★★★★★

Han sido muchos años con Peter David al frente del coloso esmeralda. Para algunos toda una vida. Así que no todos recordarán al bruto de "¡Estúpidos soldados! ¡Hulk es el más Fuerte!" Como precalentamiento de su nueva etapa nos llega la serie de corta vida *Rampaging Hulk*, cabecera que a los lectores veteranos les trae gratos recuerdos: un magazine con la alienígena Bereet, Bloodstone, e incluso a Bixby y Ferrigno en la TV. Ahora no queda nada de eso, tan sólo insípidas historias con un poco inspirado Leonardi y con un Banner fugitivo sin rumbo alguno, al igual que sus autores, sin la dosis de ingenio y oportunismo de la que le dotarían Busiek o

EL HOMBRE QUE SE COMIÓ A SÍ MISMO

Pere Joan

Glénat

B/N. 176 págs. 1.995 ptas.

★★★

Nueva entrega de la colección Integral, un invento de Joan Navarro que permite la recuperación de obras dispersas, inconcontrables en algún caso, de gente que uno calificaría de necesaria, gente incluso fundamental en la historia de una cierta parcela de nuestra historieta. Tras el sin par Gallardo le ha llegado el turno a Pere Joan, autor de universo personalísimo y coherencia a prueba de bomba cuyo trabajo constituyó uno de los más característicos (y, a mi juicio, memorables) de la pasada década.

El hombre que se comió a sí mismo recoge 26 historias, prácticamente la carrera entera de su autor (faltan sus experi-

mentos con el color directo, las acuasas ilustraciones, los carteles, las imágenes perturbadoras), desde los primeros balbuceos en *El Vibora* hasta las páginas de *Nosotros somos los muertos*, sin olvidar la fecunda época de *Cutro*. Son historias autoconclusivas, retazos de un imaginario particular, azaroso y blando, poético, anécdotas protagonizadas por seres anónimos, a menudo perplejos, siempre solos, del minucioso psicópata de *En el recuerdo* (relato escalofriante, de impacto imborrable) al neumático detective de *La lluvia blanca* o el voraz y parlanchín autocanibal



cuya peripecia da título al libro. Y al final, tras la lectura, uno tiene una sensación como de haber vivido un puñado de sueños fugaces, de una liviandad engañosa. Una sensación agradable, cálida. Y dan ganas de volver sobre algunas de las páginas, la deliciosa adaptación de Fitzgerald o la ironía de *El gran motor Brown-Pericord*, la melancólica *Pasajero en tránsito*. Pere Joan ha desarrollado una particular manera de abordar la historieta, una ecuación blanda en la que el azar juega un papel tan fundamental como la pasión. Este libro de Glénat es un buen resumen de su carrera. Confiamos en que no sea también su epílogo. **FN**

Ross. Realmente Hulk aplasta, Hulk aburre.

Y si aquello era un prólogo, ahora nos llega también el epílogo a una etapa. Pero al menos en el nuevo encuentro entre el gigante verde y el Príncipe de Atlantis mejora la cosa, con Wheatley demostrando cómo enfrentar a dos titanes, y hay momentos en los que nos parece estar leyendo diálogos de David. Pero es una pena que se malgasten tantas páginas sin saber utilizar el McGuffin de turno con un apresurado desenlace y la moraleja final. **AB**

IBERIA INC: CUANDO LOS DIOS DESPIERTAN

Carlos Pacheco/Rafa Marín y Rafael Fonteriz

Planeta-DeAgostini

B/N. 160 págs. 995 ptas.

★★

Recopilación en un tomo unitario de la serie de 6 números protagonizada por este grupo de superhéroes españoles publicada en Laberinto hace apenas dos años. La historia parte de la existencia de super-seres en la España actual, y se basa en las premisas argumentales de Rafa Marín y Carlos Pacheco, a quien su compromiso americano impidió continuar con el proyecto. La historia está repleta de guiños y homenajes tanto al género superheróico como a la historia del tebeo español. Quizás el principal problema

que esencialmente se presenta es la abundancia de estos, además de la proliferación de personajes que no tienen forma de ser plenamente definidos en tan sólo media docena de ejemplares. Como anécdota final, comentar que al suprimir las portadas originales se ha eliminado también la autocalificación de *Para adultos* que en ellas iba impresa, y que además quizás no se ha tenido en cuenta que la portada del número cinco formaba parte del *story-telling* de ese capítulo. Ya sé que no es trascendental para la comprensión de la historia, pero aun así... **ES**

IRON MAN: LA EDAD DEL HIERRO

Hurt Busiek y Patrick Zircher

Forum

Color. 96 págs. 895 ptas.

●

Tony Stark, multimillonario, genio de la electrónica y pésimo empresario, se comporta como un mujeriego diletante y malcriado hasta que un viaje a Extremo Oriente transforma su carácter y le proporciona la armadura que le convierte en Iron Man, cofundador de los Vengadores. Estos cambios obstaculizarán las maniobras de una oscura multinacional para hacerse con el control de Industrias Stark. Siguiendo la estela y el tono de su excelente *Marvels*, Busiek nos relata en tercera

persona el origen y las primeras andanzas de uno de los superhéroes peor aprovechados del Universo Marvel. A tal fin, construye un relato atropellado y aburrido, a medio camino del culebrón tipo *Dallas* y el género negro más rancio. La profusión de referencias a la trayectoria del personaje hará las delicias de aquellos lectores más interesados en la continuidad. Para el resto, el listado de fuentes que puede encontrarse al final les será de utilidad si les apetece contar las páginas del tebeo, pues no están numeradas. ¿El dibujante? Además de mediocre, poco dotado para dar entidad a los ambientes tecnológicos y fantacientíficos que Iron Man requiere. **EGS**

LOBEZO: HONOR

Chris Claremont y Frank Miller

Forum

Color. 96 págs. 995 ptas.

★★★

No deben de ser muchas las historietas que pueden alardear de tener tres ediciones distintas en nuestro país, pero el privilegio en este caso está justificado. Y es que la miniserie de *Lobezno*, la original, "la miniserie" por excelencia, es un verdadero clásico del tebeo de superhéroes, una obra seminal del género, de las varias con las que cuenta Chris Claremont en su currículum.

Reducido hoy a una mala imitación de sí mismo, Claremont reinventó en los ochenta el género y puso al día la acartonada grandiosidad de Lee, Thomas y compañía con elementos de folletín romántico, una exaltación desaforada de los sentimientos con la que sintonizó especialmente bien en este caso la efectista puesta en escena de un Frank Miller que acen tanteaba su ubicación en el medio. La contribución de Miller, espectacular y ajustada como un guante a lo narrado, elevando a la máxima potencia cada momento con una gramática rítmica magistral, resulta sin embargo más tangencial; sólo él ha sabido después trabajar y evolucionar sobre sus hallazgos narrativos, imitados simplonamente por sus compañeros de profesión sin más función que la estética. Una verdadera fiesta para los sentidos de cualquier lector de superhéroes. **JMM**

LORNA Y SU ROBOT

Alfonso Azpiri

Norma

Color. 96 págs. 1.975 ptas.

★ ★ ★ ★

Curioso y bastante anecdótico que ahora que se estrena el nuevo film galáctico de Lucas, se reediten los dos primeros álbumes de la ya célebre heroína sexy de Alfonso Azpiri. Rebuscando en mis estanterías encuentro el álbum original que recogía, a finales de 1981, las andanzas de la doctora Lorna y su fiel Matías, un pseudo C3PO con un "apéndice" extra largo, nacidos en la revista *Mastia*. Se trataba de *Lorna y su Robot (Lascivo)*, dentro de la Colección Norma, cuando la Agencia comenzaba a ser Editorial recogiendo el testigo de Riego Ediciones y editando *Cimoc*. Era la época de los Ortiz, Segura, Sommer, Giménez, Font y tantos otros excelentes autores. Entre ellos estaba Azpiri, de quien conocíamos su heroico *Zephyd* y ahora, con guiones de Carlos Saiz Cidoncha, nos relataba las frívolas aventuras de una fusión de Barbarella, Little Annie y un femenino Flesh Gordon. Breves gags en historias de cuatro planchas cada una, con numerosos guiños al momento "espacial" que se vivía. Ya en el primer capítulo aparecen Darth Vader y cierto krippto-

niano, mientras la heroína transportaba de planeta en planeta su humor de "revista para adultos" ciertamente trasnochado hoy día, aunque sus "gracias" puedan satisfacer al seguidor poco exigente del género, tanto la ciencia-ficción como la comedia erótica. **AB**

M Miguel Núñez

Under Comic

B/N. 32 págs. 275 ptas.

★ ★ ★ ★

Este tebeo escuetamente titulado contiene 31 páginas de historieta, de las cuales 23 siguen un rígido montaje de



viñetas de 4 x 3; en 6 el montaje es de 2 x 2; y las dos restantes son viñetas-página. A lo que voy, es a que este tebeo tiene un montonazo de viñetas, y en el 95 % de ellas, o más, aparece el sosias del autor, despotricando contra las cosas que no le gustan de este valle de lágrimas en que nos ha tocado vivir. Un servidor se confiesa pesimista, ¡pero el amigo M lo supera con creces! Miguel Núñez ha creado en éste, el primer número de la colección Flor de un Día que contiene exclusivamente (o eso creo) material inédito, un panfleto agorero con el que tiende uno a solidarizarse, pero cuya cruda exposición,

apenas matizada por algún punto humorístico o poético, y la puesta en imágenes mediante un dibujo interesante pero monótono a la larga, torna agotador. Núñez se despacha a gusto contra un sinfín de los males que asolan al hombre en la sociedad moderna: la polución, la comunicación, los agobios de la gran ciudad... y también expone algunas de sus filias: sus autores de tebeos favoritos (Burns, Doucet, Trondheim...), sus sueños de vivir en el campo. Todo ello muy loable, como digo. La lástima es que no consiga que tal carga de confesión, con todo y sonar perfectamente sincera, no resulte un tanto predecible y, ya digo, fatigante. **JE**

MARCO ANTONIO: ¡MÁS SUSTOS!

Mique Beltrán

Glénat

Color. 48 págs. 1.450 ptas.

★ ★ ★ ★

Seguramente no son las planchas de *Marco Antonio* lo más gracioso que puede uno leer en este país. Ni siquiera en los suplementos infantiles de nuestros diarios (ese erial en el que la mínima sombra de ingenio tiene por fuerza que brillar con luz propia). Sí son, no obstante, las mejor dibujadas, y las mejor resueltas también. Nadie arma y desarma el mecanismo del chiste como Mique Beltrán, nadie consigue unas páginas tan limpias, tan luminosas y ajenas al artificio, tan vivas. Se echa de menos, sí, un poco más de picardía, algo más en la línea de *El Pequeño Spirow*: nuestros niños no apreciarán como nosotros, quizá, las bondades de la anécdota ingenua, ni se dejarán hechizar por el trazo exquisito del elástico Mique, uno de los poquitos cultivadores de la auténtica y más gozosa línea clara que nos quedan.

Las páginas recogidas en este libro (el cuarto ya) aparecieron en *El Pequeño País* y recuperan, como el resto de la serie (como el resto de la obra de Beltrán, en realidad), un tipo de historieta humorística de aroma *camp* que sigue modelos tan brillantes como el viejo *TBO* y la facción más *slapstick* de la escudería Bruguera. No hay intención, sin embargo, de poner al día el viejo mecanismo (que aún funcione con

MANTICORE

Josep Busquet y Ramón F. Bachs

Planeta-DeAgostini

B/N. 128 págs. 675 ptas.

★★★★

CASTOR & POLLUX: EL ALMA DE LA MÁQUINA.

José María Polls y Ramón F. Bachs

Dude

B/N. 60 págs. 675 ptas.

★

Por un lado, la colección Dédalo de Planeta-DeAgostini reedita en un solo tomo los cinco números de *Manticore*, publicados en su momento por la desaparecida Camaleón. Por otro, Dude edita un *one-shot* donde se narra el origen de Castor y Pollux, dos de los personajes que protagonizaban *Yinn*, una miniserie publicada por Laberinto

también recientemente. ¿Por qué pese a este lfo editorial agrupamos juntas estas reseñas? La causa son los maravillosos lápices de Bachs, ganador del Premio al Autor Revelación del Saló Internacional de Barcelona 1999. Ambas series son entretenidos tebeos de aventuras para todos los públicos, que necesitarían gozar de una periodicidad regular en nuestros quioscos para así alcanzar a un público más general, y a la vez permitir a sus autores -Busquet y Polls también tienen que ver en esto- profundizar en las tramas que les permitirían solidificar sus respectivos universos, ofreciendo así un acabado más completo a sus lectores. ES



puntualidad suiza no es, me temo, excusa suficiente). Mique, ajeno al paso del tiempo, continúa haciendo historieta grande, clásica, de la de antes. Y haciéndola como nadie más sabe. **FN**

MARVELS

Kurt Busiek y Alex Ross

Forum

Color. 244 págs. 2.995 ptas.

★★★★★

Es realmente sorprendente que un guionista que en el resto de su obra ha demostrado ser tan limitado como Kurt Busiek se halle detrás de una obra tan redonda como *Marvels*, una máquina perfectamente engrasada que hace bueno aquello de que el todo es mayor que la suma de las partes. A lo largo de sus doscientas páginas, *Marvels* acierta a concitar un poderoso juego de resonancias sinérgicas cuya única tara sería, si acaso, la exigencia de una familiaridad previa no ya con los referentes argumentales, sino con las mismas urdimbres del género. En su hábil estratagema -hábil en su concepto y en su ejecución- de arrastrarnos a la perspectiva cotidiana de un mundo poblado verosímelmente por semidioses, *Marvels* impone la condición de partida de una comunión desinhibida con las convenciones del género, un ejercicio de "suspensión de la incre-

dulidad" sólo al alcance de los conversos. Pero si se posee esa capacidad para "creer", ofrece un relato de potencia inusitada, de proporciones casi bíblicas en el sentido más literal del término. *Marvels* vendría a ser una suerte de evangelios apócrifos superheroicos que, al presentar la versión "real" de las escrituras, al mostrarnos a los hombres detrás del mito le confiere a éste una dimensión aún más épica. El verdadero artífice del "milagro" es Alex Ross, narrador eficaz e ilustrador algo amanerado cuyo principal talento es precisamente ése: hacer humano lo sobrehumano. **JMM**

LAS MIL Y UNA NOCHES: PRIMERAS LUNAS

Laura y Lo Duca

6Asociación

B/N. 32 págs. 350 ptas.

★★★★★

Primer capítulo de la adaptación libre de la celeberrima historia de *Las Mil y Una Noches* escrita por Lo Duca y dibujada por Laura. Esta primera entrega se centra en las desventuras de dos hermanos, Schahriar y Schahzaman, que se verán engañados por sus esposas; sólo en las últimas páginas aparecerá la famosa Scheherazade, quien iniciará su primer relato, la *Historia del mercader y el genio*, con el que buscará retrasar su ejecución. Dibujada con un trazo lim-

pio y elegante, y narrada con la misma limpieza y claridad, afrontando con éxito la tarea de contar historias dentro de otras historias, esta versión de *Las Mil y Una Noches* parece interesarse, sobre todo, por el lado más erótico y sensual de la historia, con abundantes escenas de sexo explícito, aunque tratadas con una estilización y un refinamiento poco dados a afanes onanistas. El dibujo de Laura destaca por su pretendido antinaturalismo, con referencias a la ilustración de códices y libros de tradición medieval, y la extremada simplicidad de las composiciones, lo que no le impide abordar un cuidadoso trabajo de riqueza decorativa. **EB**

NACIONAL 666

Rohe González y José María Reyes

Laberinto

3 números

B/N. 24 págs. 190 ptas.

Lucifer tiene una hija lesbiana metida a policía que está enamorada de su compañera (que la salvó de pequeña), quien a su vez tiene un don natural para meterse en problemas con demonios macarras; y por si fuera poco, un arcángel con malas pulgas persigue a Irina -que así se llama la peculiar "anticristo"- para matarla. ¿Curioso, verdad? Pues bien, lo que se presentaba como una versión con estética manga



Porque te gusta

y en clave de humor del Apocalipsis acaba siendo una sucesión algo caótica de tópicos que no consigue mantener el interés en la parte literaria. Por su parte, el dibujo resulta demasiado amateur, con unas influencias niponas no del todo bien asimiladas (algunas viñetas del primer número son de juzgado de guardia), un abuso de los recursos gráficos típicamente japoneses (como la conocida "gota de sudor", o las famosas líneas cinéticas, aquí omnipresentes) y una narración algo confusa. Una nueva producción española que intenta imitar al cómic japonés y falla el objetivo. **JAS**

PITT
Dale Keown
Norma
Color. 120 págs. 1.750 ptas.

★★★

Transcurridos seis años desde su puesta en marcha, y pese a no haber superado en ese lapso de tiempo la veintena de números publicados en medio de una jugosa leyenda negra -que incluye el supuesto paso de su autor por la cárcel-, *Pitt* hace gala hoy de una solidez y un interés que, la verdad, nadie

habría imaginado a juzgar por los cuatro primeros números de la serie, ya publicados por Norma pero recogidos ahora en este tomo recopilatorio, acompañados de la historieta de presentación extraída del *Pitt* 1/2. Keown, que acababa de abandonar *Hulk* tras recibir la oferta de incorporación a Image, realizó aquí un ejercicio de trasposición sin tapujos, arrojando su creación con una insustancial trama de persecuciones alienígenas que le permitiera prolongar su éxito haciendo lo que más le gusta hacer: retratar anatomías hipertrofiadas repartiendo guantazos de calibre sideral a diestro y siniestro. Con

todo, Pitt comparte con otros productos Image como el *Spawn* de McFarlane o el *Savage Dragon* de Larsen una honestidad para con sus premisas que asegura que sus seguidores no se sientan en ningún momento defraudados, como tampoco se sentirán aquellos lectores que lo busquen sabiendo que se van a encontrar exactamente lo que parece. Atentos a futuras entregas. **JMM**

PORQUE TE GUSTA
Paco Alcázar
Subterfuge
B/N. 28 págs. 275 ptas.

★★★

Raúl es un gris oficinista que sobrelleva su divorcio con videos pornos y abusando sexualmente de su hija; un pusilánime de carácter influenciable; un cobarde que no duda en aprovecharse de su padre mientras los demás hacen lo propio con él. *Porque te gusta*, la última creación de Paco Alcázar que ha visto la luz, es un tebeo cínico, amargo y nihilista que ahonda en la sordidez que todos llevamos dentro. Al pasar sus páginas, el primer nombre que viene a la cabeza como referencia es Daniel

Clowes. Tanto el tema como el grafismo de Alcázar invitan a pensar en el historietista norteamericano, pero la impronta de la escuela Bruguera, especialmente Ibáñez, también es fuerte. Sobre todo en la puesta en escena, abundante en planos medios y "teatrillos". **EGS**

PSYCHOPATHIA SEXUALIS
Miguel Ángel Martín
La Factoría de Ideas
B/N. 88 págs. 1.495 ptas.

★★★

Siete años después, con una intrigante portada nueva (escueta y eléctrica, si bien contiene los mismos elementos que la original, la elección de colores supone un auténtico acierto), nuevas páginas y traducida al inglés, la obra emblemática de Miguel Ángel Martín vuelve a las mesas de novedades con toda la fuerza del primer día. Más allá de polémicas, más allá de ideas preconcebidas, no sería mal momento para acercarse a este trabajo y juzgarlo en lo que vale. Martín posee un universo personal perfectamente codificado que ha ido desarrollando a lo largo de toda su producción, un mundo propio en el que pueden convivir los *funny animals* más ácidos con trasuntos de los peores *serial killers* de que se tiene noticia. Sus personajes, a menudo anónimos, siguen a pies juntillas unos guiones de rigidez ceremonial, recitan sus diálogos con distanciamiento ejemplar y son conscientes en todo momento de la impostura. Pese a las acusaciones de los que no lo han leído, en sus páginas se encuentran algunos de los papeles femeninos más fuertes y sólidos de nuestras viñetas. La violencia fría y el sexo extremo, sin embargo, parecen lo único que llama la atención, a pesar de su ritualización minuciosa, que los convierte en factores de una ecuación de engañosas aristas. Una ecuación que debe leerse como metáfora del ciudadano de fin de siglo, sus miedos, sus anhelos, su vértigo. La presente edición de La Factoría de Ideas, destinada al parecer al mercado anglosajón, confirma, además, una antigua sospecha: el idioma natural de los trabajos de Martín es el inglés. (Aunque la traducción suene en este caso muy rara...) **FN**

PUÑO DE HIERRO
Dan Jurgens y Jackson Guice
3 números
Forum
Color. 24 págs. 225 ptas.

★ ★ ★ ★
El protagonista de esta miniserie es un superhéroe Marvel creado en los años 70, que domina plenamente las artes marciales orientales, y que además posee la capacidad de transformar, mediante pura concentración, su mano derecha en un puño de hierro, de ahí su nombre. Dan Jurgens, actual guionista de la colección de *Thor* y durante mucho tiempo uno de los responsables de los vuelos de Superman, entre ellos el que acarrió su muerte, introduce a Puño, que actualmente milita en la colección *Héroes de Alquiler*, en una historia de intriga y engaños, intentando recuperar la antigua gloria del personaje. El dibujante Jackson Guice, colaborador también de Jurgens en las aventuras del Hombre de Acero, se encarga de la parte gráfica, realizando un curioso homenaje a los clásicos números de *Nick Fury* rea-

lizados por Jim Steranko. Es más recomendable la reciente recopilación de la historias de los años setenta a cargo de Chris Claremont y John Byrne, pues son las que crearon la aureola de culto que este personaje posee entre multitud de fans. **ES**

RAPACES
Dufaux y Marini
Norma
Color. 56 págs. 1.300 ptas

★ ★ ★ ★
La teniente Vicki Lenore y el detective Benito Spiaggi, policías de Nueva York, investigan una serie de crímenes rituales, aparentemente un caso más de asesino en serie. Este arranque, deudor de policíacos de diseño tipo *Seven*, da paso a una historia de fantasía en la que una casta sobrehumana, aparentemente vampiros, ha de hacer frente a la venganza implacable de dos hermanos algo siniestros. Dufaux emplea esta primera entrega para presentar los personajes, plantear la trama, manejar con habilidad determinadas convenciones y dosificar la información hasta el

punto de dejar al lector intrigado y ansioso por conocer la continuación. Por su parte, Marini pone al servicio del guión una puesta en página sobria, un excelente dibujo, un uso del color espectacular y un diseño de personajes y escenarios que permiten vislumbrar la influencia estética de películas como la citada *Seven*, *Blade* o *Entrevista con el vampiro*. En definitiva, nos encontramos ante un tebeo que cumple a la perfección sus objetivos: entretener y enganchar al público. **EGS**

RELATOS DEL UNIVERSO MARVEL: LOS INVASORES
Roger Stern y Steve Epting
Forum
Color. 96 págs. 895 ptas.

★ ★ ★ ★
No deja de resultar sintomático que el que era a priori uno de los lanzamientos más interesantes de la más reciente "reinención" marveliana se extinguió tras sólo siete entregas, incluso después de haber confirmado las expectativas despertadas. Con un guionista de corte tradicional como Roger Stern y con el cuidado puesto de manifiesto en

ESCOLA

JOSSO

COMIC

Curso de :

ILUSTRADOR i DIBUJANTE DE COMIC

DIBUJO ARTÍSTICO, NARRATIVA SECUENCIAL, DISEÑO GRÁFICO,
COLOR, GUIONIZACIÓN, ORDENADOR, GRAFISMO CONTEMPORÁNEO,
AEROGRAFIA, DIBUJOS ANIMADOS entre otras...

MATRICULA ABIERTA

BARCELONA: Violant d'Hongria, 69 - Tel. 93 490 21 20 / SABADELL: Escola Pia, 2 - Tel. 93 727 81 22
<http://www.sendanet.es/escolajoso> - e-mail: escola.comic.jose@sendanet.es

RASPA KIDS CLUB

Álex Fito

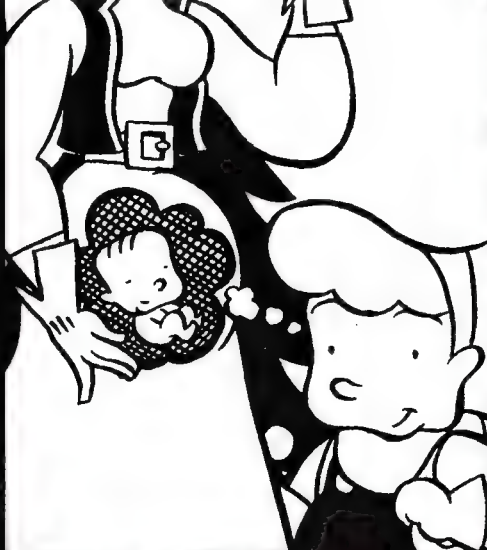
GA asociación

B/N. 32 págs. 350 ptas.

★★★★

La portada de este primer comic book en solitario de Álex Fito, anteriormente integrante del colectivo La Peña (Mundo Lirondo), advierte que se trata de "El primer tebeo con mal sabor de boca". Y, demonios, es casi cierto.

"Casi" porque, evidentemente, no es el primero en producir tal sensación, y "cierto" porque *Raspa Kids Club* logra entristecer, desasegar y, finalmente, inquietar, a través de un logrado drama infantil que



deriva en anécdota fantástica y sorprende amarga. Con la lección de Chris Ware bien aprendida, Fito ha creado un tebeo excelentemente narrado (y

mucho más complejo de lo que su aparente sencillez denota), abundante en silencios ominosos y bellamente diseñado, que se centra en la ruindad de los triunfadores aunque sin cebarse en ellos. La aparente regularidad del tebeo se ve interrumpida por un inserto de tres páginas de texto, ilustraciones y tiras cómicas, que se erige como uno de los mayores hallazgos narrativos del mismo, sirviendo de transición entre el drama familiar y el espeluznante desenlace, tan imprevisible como un mazazo seco y helado. La colección

Medio muerto, inaugurada con este número, no podía haber empezado mejor. **OP**

el apartado gráfico, las posibilidades de revisitar la historia del Universo Marvel se prestaban a atractivos resultados. El tomo publicado por Forum recoge los tres primeros números de la serie, o, lo que es lo mismo, la primera saga, protagonizada por los Invasores y realizada por Stern en compañía del dibujante Steve Epting, que nos ofrece aquí el que probablemente es el mejor trabajo de su carrera, en un registro "clásico" que recuerda sobremanera al de otro compañero de profesión de más talento, Lee Weeks, y que convence en la baza histórica del relato. Stern, por su parte, juega acertadamente con elementos también clásicos pero desde una perspectiva moderna, ofreciendo un conjunto de una agilidad muy alejada de los morosos textos de Roy Thomas, principal referente bibliográfico. En el apartado editorial, reprochar tan sólo que se repita en interior la portada, correspondiente al primer número, en lugar de aprovechar el espacio para incluir la portada alternativa de Dave Gibbons para el segundo. **JMM**

RESIDENT EVIL

Varios autores

World Comics

Color. 46 págs. 450 ptas.

Los peores vicios de cualquier videojuego, y ni un solo ápice de la excitación, se acumulan en este infame subproducto a

mayor gloria de Capcom. Al no haber jugado nunca a ninguna de las dos partes de *Resident Evil*, ignoro si estas 46 páginas servirán de complemento o de información adicional a sus habituales (aunque mucho me temo que su única utilidad pueden ser los textos en los que se revelan algunos trucos para avanzar en el juego), pero de lo que sí estoy convencido es de que como tebeo no tiene salvación posible. ¿A quién pueden interesarle las miniandanzas de un grupo de personajes inexistentes, presentados nada menos que en fichas biográficas y que son liquidados pocas páginas después? Los deslavazados y casi inexistentes argumentos parecen creados únicamente como excusa para dibujar (en un estilo tan homogéneo e impersonal que se hace difícil creer que hayan participado tres dibujantes en su realización) monstruos mutantes, cabezas reventando, globos oculares rodantes y demás escenas vomitivas, no tanto por su contenido como por su torpe realización. **OP**

RYU KNIGHT

Takehito Ito

Planeta-DeAgostini

8 números

B/N. 64 págs. 425 ptas.

Curiosa (al menos en el planteamiento)

mezcla de fantasía heroica con mechas, *Ryu Knight* explica las aventuras de Adeu, un joven aprendiz de caballero, Paffy, una jovencita algo tontorróna con habilidades mágicas y un grupo de personajes más o menos estereotipados de las historias del género. La única novedad viene porque cada personaje tiene su respectivo "Ryu", una especie de robot que invocan a voluntad. El tono de la serie pretende ser humorístico, y así los Ryus tienen un diseño rechoncho y simpático y si observamos las viñetas por separado, el dibujo sencillo (y algo infantil) parece que intenta acompañar el tono de la historia, pero al poner una viñeta al lado de otra e intentar entender la historia que se nos explica, nos encontramos con que en la mayoría de ocasiones resulta una auténtica "misión imposible" intentar descifrar qué es exactamente lo que está ocurriendo; la capacidad del autor para la narración es prácticamente inexistente. Y si a eso le unimos una historia del montón y poco atrayente, tenemos un manga totalmente prescindible. Sólo se salva la portada, bastante atractiva. **JAS**

SANDMAN: PRELUDIOS Y NOCTURNOS
Neil Gaiman y Sam Kieth/Mike Dringenberg
Norma
Color. 208 págs. 2.750 ptas.

★★★★☆
Norma empieza a rescatar *Sandman*, tal vez la serie americana más influyente de los 90, con este *Preludios y nocturnos* que recoge sus 7 primeros números, publicados originalmente en 1989. La nueva edición, además del atractivo que ofrece al presentarse en forma de libro, corrige los numerosísimos defectos en los que incurrió la anterior, perpetrada por Zinco y reboante de fallos de traducción, rótulos bastos, rotulación burda, incorrecciones ortográficas y alteraciones del color. Vamos, que ésta se aproxima bastante más a lo que era el *Sandman* original.

Diez años después, este inicio de *Sandman* se lee con fascinada curiosidad, sobre todo si lo hacemos a la luz de lo que acabó siendo la serie. *Sandman* arranca bajo la estela de *Swamp Thing*, intentando ser otro título de "terror sofisticado", e inseguro de si debería o

no relacionarse con los superhéroes y el resto del Universo DC. Gráficamente, Kieth y -sobre todo- Dringenberg resultan chocantes por lo anticuado del estilo, pero contribuyen a crear el ambiente preciso de mal rollo. Aún titubeante y en formación, esta primera entrega de *Sandman* ya está cargadita de referencias, pero éstas no impiden que se lea a muy buen ritmo. **TB**

SELECCIONES MARVEL: LOS DEFENSORES
Len Wein y Sal Buscema
Forum
Color. 156 págs. 1.095 ptas.

★★★★☆
La colección que podría titularse: "Los Felices Años 70 de Marvel" vuelve a la carga con siete episodios de *Los Defensores* de 1974, recordándonos una vez más lo que era un tebeo estándar de superhéroes hace 25 años, que es tanto como decir dándonos otro cursillo acelerado de oficio y equilibrio a cargo de Sal Buscema. Lástima que Len Wein fuera siempre un guionista más bien espeso, y que este conjunto de historias en las que los Defensores -

Doctor Extraño, Hulk, Namor, Valkiria, Halcón Nocturno- se enfrentan al Escuadrón Sinistro, Nebulón, Magнето y la Brigada de Demolición sea sólo un deslavazado manojito de batallitas más o menos entretenidas pero sin demasiada entidad y sin ninguna cohesión como conjunto. Puestos a sacar Defensores, espero que alguien se acuerde de la saga de Scorpio dibujada por Keith Giffen a lo Kirby. Aquello sí que era *potente*. **TB**

SESIÓN DOBLE
Aleix Barba
Glénat
B/N. 48 págs. 495 ptas.

★★★★☆
A Winter History, historieta publicada en 1986 en la revista *Madriz* que abre este volumen dedicado al prácticamente desconocido Aleix Barba, podría pasar por una versión *noir* de alguno de los relatos de horror de la EC. Barba soluciona sus 16 páginas mediante una composición regular de 3x3 viñetas que ayuda a dotar a la historia de un ritmo pausado e hipnótico muy



FREAKS

LA PARADA DE LOS MONSTRUOS



CÓMIC - CINE - CIENCIA FICCIÓN

Material nacional y de importación

C/ Alí Bei 10, (junto Arc de Triomf) 08010 BCN



93 265-80-05



Venta por Correo

Elaydespena

apropiado para su desenlace fantástico, aunque quizá un pelín demasiado explícito e inequívoco. La segunda historia, *Trailer para un thriller*, es una ulterior exploración de ese mismo ritmo narrativo ampliado a doce viñetas por página y canjeando un argumento definido por una sucesión de lugares típicos del género al que se homenajea en el título (pistolas, jazz, mujeres, cigarrillos, policías de a pie, callejones...). Las últimas 16 páginas componen *La muerte acechante*, adaptación del cuento *The Killers*, de Hemingway (recordado sobre todo por su traslación filmica de 1946; *Forajidos*, con Ava Gardner y Burt Lancaster) apreciable por los lectores del original pero mucho me temo que desconcertante para los demás. Un tebeo más basado en los silencios que en el diálogo. **OP**

SILENCIO A Gritos

Sergio Aragonés

Planeta-DeAgostini

B/N. 160 págs. 895 ptas.

★★★★★

BOOGEYMAN

Mark Evanier y Sergio Aragonés

Planeta-DeAgostini

B/N. 96 págs. 695 ptas.

★★★★★

Aragonés por un tubo. Ahora, parte de su más reciente material (del mismo 98). *Silencio a Gritos* es una colección de chistes resueltos en una plancha (también alguno en una o dos viñetas) y sin emplear textos, que ejemplifican perfectamente la labor que en esta modalidad narrativa lleva realizando Aragonés, mes tras mes, y desde 1967, para la revista *Mad*. El propio autor expone, en el prólogo, los orígenes de su obsesión por la pantomima gráfica, más allá de la pura necesidad que supone el trabajar para un mercado cuyo idioma no se domina. *Boogeyman*, por su parte, conecta con el trabajo realizado por Aragonés para la DC de los setenta, cuando se encargó de la creación de guiones e historietas humorísticas para los muy poco ortodoxos títulos de terror de la casa. Se trata de pequeñas fábulas con moraleja (que podría resumirse, creo, en "Nuestro peor enemigo podemos ser nosotros



mismos"). Ambos libros ofrecen, pues, la oportunidad de disfrutar de un Aragonés alternativo al de *Groo*. De comprobar cómo es capaz de dibujar cualquier cosa y de idear situaciones humorísticas sobre cualquier premisa con una sorprendente mezcla de espontaneidad y precisión. Y cuando digo cualquier cosa quiero decir, literalmente, eso: de las cavernas al espacio sideral, del cielo al infierno, de Guillermo Tell a King Kong, de la conquista de América a la deforestación de los bosques... **JE**

SIN CITY: ALCOHOL, CHICAS Y BALAS

Frank Miller

Norma

Bicolor. 164 págs. 1.600 ptas.

★★★★★

La única novedad contenida en esta recopilación de once historias cortas ambientadas en Sin City es *Otra noche de sábado*, una aventura de Marv inédita en castellano, a medio camino entre Charles Bronson, los tebeos de superhéroes y el cine hongkonés (esa escena de Marv penetrando por el parabrisas del coche de la policía y desalojando a sus ocupantes, todo en tres viñetas, mientras el coche vuela sobre una rasante). Por otra parte, se han recuperado *Noche de paz*, que es más de lo mismo, aunque se acepta mejor como ejercicio de estilo en el conjunto del tomo que como obra aparte, y las historietas comprendidas en *La novia iba de rojo y Perdida, sola*

y *letal*, sin duda las más potables pese a su inequívoco sabor EC y la inevitable sorpresa final (cada vez menos sorprendente, por cierto). También encontraréis un deficiente intento humorístico en *El gordo y el enano*, más venganzas en *Y tras la puerta número tres*, otro vergonzoso caso de mujer fatal en *La hijita de papá* y un desconcertante refrito de *Alumno aventajado* (el cuento de Stephen King en el que un viejo nazi metía un gato en el horno), de *Maus* (simbolizaba ratones/judíos) y de su propio *Daredevil* (¿recordáis aquella historia de Elektra y el nazi?). Comprobad la diferencia entre las primeras historias y las más recientes para asegurarnos de la depuración estilística, o pereza progresiva, de Miller. La portada, muy bonita, sí. **OP**

SPAWN: AVERNO

Todd McFarlane/Alan Moore/Neil Gaiman/Frank Miller y Todd McFarlane

World Comics

Color. 128 págs. 1.295 ptas.

★★★★★

SPAWN: LA PELÍCULA

Alan McElroy y Carlos O'Anda

World Comics

Color. 48 págs. 375 ptas.

●

Recuperación en un solo volumen de los nos. 6, 7, 8, 9 y 11 (1992-93) de *Spawn* (el 10 falta porque estaba escrito por Dave Sim y co-protagonizado por su personaje Cerebus, y Sim no

autoriza la reedición de ese episodio), este libro presenta el atractivo añadido de contar en sus tres últimas historias con guiones de pesos pesados de tanto relumbrón como Alan Moore, Neil Gaiman y Frank Miller. *Spawn* es, por aquel entonces, una serie que apenas está dando sus primeros pasos y buscando, titubeante, una dirección, y es singular lo importantes que serán las aportaciones de Moore y Gaiman para conseguir encauzarla hacia un universo propio y original, explotado por McFarlane durante los años siguientes. Los nostálgicos podrán recordar también los tiempos en que Mac dibujaba sin descanso (y tal vez convencere que es el actual responsable de la serie, Greg Capullo, lo hace bastante mejor). Si *Spawn: la película* resulta un trabajo tan torpe, desangelado y falto de vida cómo lo fue el mismo largometraje (o tal vez más), y para colmo se ve perjudicado en su actualidad al aparecer absurdamente desfasado respecto al estreno del film. **TB**

SPIDERMAN & DINOSAURIO DIABÓLICO
Tom DeFalco y Tom Lyle
Forum
Color. 40 págs. 375 ptas.

Las grandes empresas no pueden detener la maquinaria y, en muchas ocasiones, se ven obligadas a producir papel sólo para anegar las estanterías y asfixiar el producto de otras editoriales menos musculosas industrialmente. Es el caso de este Especial *Spiderman & Dinosaurio Diabólico*, que carece completamente de razón de ser, excepto la posible necesidad pecuniaria de Tom DeFalco, salvavidas de la redacción Marvel al que es fácil encontrar firmando estos indigestos rellenos y que parece estar siempre dispuesto a solventar en dos patadas cualquier hueco que quede en los calendarios de entregas de la casa. El tebeo cuenta el encuentro entre Spiderman y el Chico Luna y Dinosaurio Diabólico, personajes estos creados en 1978 por Jack Kirby para una de sus más marcianas y menos productivas series, *Devil Dinosaur*. En los años 70 y en manos de

guionistas como Steve Gerber o Steve Englehart, semejante extravagancia hubiera dado pie a alguna pequeña joya de lo *bizarro*. En manos de un DeFalco con el piloto automático y un Lyle insufriblemente torpe -es uno de los pocos dibujantes incapaz de dibujar a un Peter Parker reconocible-, la cosa se queda en una desvaída colección de incoherencias, vaciedades y soserías perfectamente olvidables. Para completistas -si es que los hay- del Dinosaurio Diabólico. **TB**

STRANGE TALES: RINCONES OSCUROS
Varios autores
Forum. 40 págs. 375 ptas.

¿Qué queréis que os diga? En vez de elegir a Capa y Puñal, Morbius y Gárgola para destapar el lado más oscuro de Marvel, yo hubiera preferido al Hijo de Satán, el Hermano Vudú y Simon Garth El Zombie, por poner tres ejemplos. Así quizás el terror y lo sobrenatural hubieran campado a sus anchas, que es lo que esperaba de estos *Rincones Oscuros* tan descafeinados.



MADRID COMICS

Silva, 17 28004 MADRID

Telf. 91 559 13 64 Fax. 91 559 13 64

Abierto de Lunes a Sábado de 10 a 21 horas

Capa y Puñal son personajes con los que todavía ningún autor sabe qué hacer, y aquí Mike Baron repite el mismo guión que les venimos leyendo desde hace años. Lo de Gárgola no tiene nombre, parece más que nada un principio de ¿algo? que, por ahora, continúa en la trama de *Silver Surfer* (serie escrita por J.M. DeMatteis, al igual que el relato aquí incluido). Tan sólo las páginas del entrañable Vampiro Viviente, Morbius, a cargo del veterano Don McGregor -de los dibujos de Dringenberg prefiero no hablar- animan el número con su narración sobre el pecado, la redención, y la esperanza. Y un toque de humor. Pero muy poco para 40 páginas. **AB**

TATO

Albert Monteys

El Jueves

Color. 64 págs. 475 ptas.

★★★★★

Sin pertenecer en absoluto a lo mejor de su producción, estas páginas realizadas por Albert Monteys para el semanario *El Jueves* contienen en todo caso un trabajo más que digno, excelentemente dibujado, ingenioso a menudo y, aunque muy irregular, divertido a ratos. Probablemente, las mejores páginas de *Tato* son aquellas que más se acercan al universo de lo bizarro y el absurdo explorado por Monteys en obras más personales y menos apresuradas, como *Mondo Livondo* o *Calavera Lunar*, cuyo espíritu asoma tímidamente en, por ejemplo, las planchas protagonizadas por una familia de divertidas cucarachas. Sin duda lo más interesante del volumen es la constatación de los pasos de gigante que ha dado Monteys como dibujante en el transcurso de los dos últimos años, y el campo de pruebas que pueden haber supuesto estas páginas para lograr un trazo mucho más suelto y caricaturesco, repleto de aciertos como esa terrible deformación de algunos rostros o hallazgos como el perro Adelino (¿enternecedor!). Pero pese a ese nivel gráfico excepcional, de lo mejor que se puede encontrar actualmente en *El Jueves* junto a las páginas de Manel y Ágreda, *Tato* no puede sino hacernos añorar otro tipo de obras más personales y menos limitadas. **OP**

TERRÁQUEOS

Tamayo

La Factoría de Ideas

B/N. 32 págs. 325 ptas.

★★★★★

La Colección Pícolabís abandona en su cuarto número a Mauro, quien acaparó las tres entregas anteriores. Tamayo, sin embargo, conectará fácilmente con el lector habitual de Mauro, y también con el de Álvarez Rabo y Elreydespaña, por citar los mejores ejemplos de autores surgidos de cierto tremendismo combinado con un grafismo de estudiada espontaneidad que se adereza con alguna risotada gruesa. Más allá de esos rasgos comunes, lo bueno de estos cuatro nombres es que cada cual tiene su propia personalidad, y la de Tamayo es sin duda la más extravagante de todas. Aficionado al absurdo y capaz de plantear la situación más chocante con la más pasmosa naturalidad, Tamayo encuentra agujeros de irrealidad en escenas cotidianas que a todos nos resultan cercanas. Es en este surrealismo de andar por casa donde Tamayo alcanza sus mejores momentos, resultando mucho menos estimulante cuando se dedica a la crítica social previsible o al chiste de bareto. La presente recopilación, que recoge material muy disperso y muy desigual, resulta irregular en su conjunto, dando una buena medida de los altos y bajos de ese marciano de trazo originalísimo que es Tamayo, un valor incalculable (e impredecible) en nuestra empobrecida bolsa viñetera. **TB**

TESS TINIEBLAS TOMO I

Germán García

La Factoría de Ideas

B/N. 88 págs. 995 ptas.

★★★★★

TESS TINIEBLAS Nº 7

Manuel Chaves y Germán García

La Factoría de Ideas.

B/N. 24 págs. 295 ptas.

★★★★★

Mientras aguardamos el próximo paso en la carrera ultramarina del joven Germán, no viene mal hojear esta recuperación que de su azaroso serial lleva a cabo La Factoría de Ideas. Por un lado, el libro recoge los tres primeros cuadernos de *Tess Tinieblas*, editados en su momento por Camaleón

(que fuera Gran Esperanza Blanca del minúsculo mercado español), un puñado de páginas que ilustran la vertiginosa evolución del talento visual de su autor. Por otra parte, se publica también una última entrega hasta ahora inédita, sobre guión de Miguel Chaves, un cuento de fantasmas de estilo tradicional resuelto con convicción y cuyo desenlace aparecerá en breve gracias a los lápices de Luis Bustos. Es de prever, pues, que podamos contar de aquí a no mucho con un *summa Tess* que nos sirva de recordatorio de lo que podría haber sido no sólo un tebeo excelente, sino la semilla (quién sabe) de un nuevo mercado, entusiasta y saneado.

Germán García tiene un talento brutal, una facilidad natural para narrar sin palabras y una capacidad visual arrebatadora, y todo eso está en las páginas de su *Tess Tinieblas*. A pesar de la indefinición de personajes y escenarios, a pesar de una dispersión a veces irritante (fruto lógico de la irregularidad de un título mensual que ha tardado casi cuatro años en tener sus siete entregas y media en la calle), los tebeos de *Tess* funcionan, aún hoy, con precisión cronométrica, y uno acaba con ganas de más. Lo cual no es tan común como a uno le gustaría, lamentablemente.

El libro, además, cuenta con una nutrida selección de lápices y bocetos que casi hacen que se perdone lo endeble de la edición. **FN**

THE SPIRIT: LAS NUEVAS AVENTURAS

Varios autores

Norma

Color. 56 págs. 850 ptas.

★★★★★

El principal problema que suelen tener las series antológicas, sobre todo cuando cuentan con un personaje o grupo de personajes fijos como protagonistas, es que los creadores de primera fila que sirven para impulsar el título durante sus primeros números, pronto son reemplazados por artistas más mediocres que se ven incapaces de mantener el nivel. Eso es precisamente lo que ha pasado con *Spirit: Las nuevas aventuras*, serie cancelada actualmente en Estados

Unidos, entre otras cosas debido a la quiebra de su editorial, Kitchen Sink. El primer número, en todo caso, es altamente recomendable gracias a las historias firmadas por Alan Moore y Dave Gibbons, tres gloriosas aventuras en torno al origen de The Spirit y de su némesis, Octopus, que destilan todo el sabor, tanto gráfico como espiritual, del mejor Eisner, aunque pasado por un tamiz humorístico y referencial que no molesta en absoluto. El tomo se completa con una penosa historietita de Neil Gaiman y Eddie Campbell, otra bastante graciosa a cargo de Jim Vance y Dan Burr, y un divertido episodio cargado del humor negro habitual en John Wagner, acompañado en esa ocasión por el español Carlos Ezquerro. **OP**

TIEMPO MUERTO

Javier Olivares

El Pregonero

B/N. 36 págs. 275 ptas.

★★★★★

Recopilación de material de muy diversa índole de este autor cuya firma, por fin, empieza a ser habitual en diversas publicaciones. Javier Olivares sigue sorprendiendo por su estilo inclasificable y su versatilidad gráfica, de la que da buena muestra en este tomito. De contenido disperso e irre-

gular (hubiera sido de agradecer alguna nota explicativa sobre las fechas y la procedencia del material), *Tiempo Muerto* recoge algunas historietas de pequeño formato, poemas y relatos ilustrados y otros ensayos de integración de texto e imagen. Un compendio de pequeñas rarezas entre las que destacan dos brevísimas historietas, *Noticias para Magüi* y *Tiempo Muerto*, trazadas de manera quebradiza y casi abocetada y, como el resto de los trabajos aquí contenidos, abiertas a la plena interpretación del lector. **EB**

TODO PARA UNO

Josep Busquet y varios dibujantes

Amaníaco

B/N. 32 págs. 225 ptas.

★★★★★

Josep Busquet se desmarca de la sombra de Ramón F. Bachs, para quien escribió la emblemática *Manticore*, y lo hace con un tebeo delicioso en el que sus guiones han sido ilustrados por nada menos que 25 dibujantes distintos, a razón de uno por página. A diferencia de en *Manticore* y *Fedor Strato-custer & Hallelujah Jones* (ésta última dibujada por Albert Xiqués), en *Todos para uno*, Busquet se aparta del relato de género aventurero para internarse en los vericuetos del costumbrismo con gag final. Las peripecias amorosas,

familiares y sociales (con algunos apuntes de frikismo vario en estado natural) del arquetípico "pre-adulto" Uno -que se "independiza" abandonando la casa paterna sólo para irse a vivir con su hermano mayor, Zero, y su cuñada, Mónica- sirven para que Busquet se revele como un guionista moderno y hábil en la construcción y el ritmo de la trama, un excelente proyecto de guionista profesional humorístico. La variedad del acompañamiento gráfico arroja resultados finales para todos los gustos (me quedo con Bunny, Xiqués, Ponsa, Bachs y Honey). Lo que podía haber sido un brillante retrato generacional pierde relieve por la insistencia en buscar el gag a toda costa, en plan Bruguera o *El Jueves*, sobre todo porque la mayoría de los gags acaban siendo viejos perros con collares nuevos. **TB**

TORPEDO: ¡ADIÓS, MUÑECO!

E. S. Abutí y Jordi Bernet

Glénaf

B/N. 48 págs. 1.450 ptas.

★★★★★

CLARA DE NOCHE

Trillo/Maicas y Bernet

El Jueves

B/N. 64 págs. 450 ptas.

●

Dos productos caracterizados por el inconfundible sello de Jordi Bernet

THOR

Don Jurgens y John Romita Jr.

Forum

Color. 24 págs. 225 ptas.

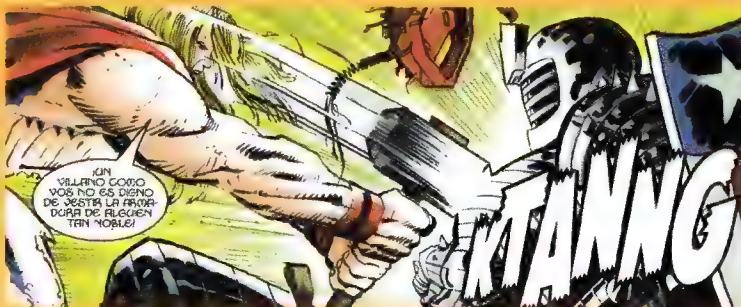
★★★★★

Que John Romita Jr. es uno de los más grandes del actual *mainstream* yanqui es algo cada día más evidente, y Marvel hará bien en cuidarle porque se está convirtiendo en su último bastión. A la hora de buscar un gran nombre que respaldara el demorado relanzamiento de *Thor* en la etapa Heroes Return, estuvo claro que Romita Jr. -que había expresado su interés en el personaje- era una baza indiscutible.

Y sobre los hombros de Romita Jr. recaen el atractivo de este título y las posibilidades de que llegue a tomar auténtica vida, ya que el guionista finalmente asignado a narrarnos las andanzas del Dios del Trueno, Dan

Jurgens, no es precisamente de altos vuelos. Jurgens emprende *Thor* con la imperiosa necesidad de dotar de mundo propio a un personaje que anda a la deriva desde que Walt Simonson des-

espléndidamente ayudado por las tintas de un Klaus Janson que se reivindicaba con este trabajo. El primer año de la colección concluye con una saga de tres números, *The Dark Wars*, donde



montó la vieja identidad secreta de Don Blake, y lo intenta con las armas que conoce: tópicos añejos del tebeo de superhéroes y planteamientos más o menos eficaces y previsibles. Es Romita quien hace algo especial de la serie,

Jurgens da el do de pecho, aunque no consigue ser más épico que estruendoso. En todo caso, mientras John Jr. siga al pie del cañón, yo no me pierdo esta serie, aunque sólo sea por las estampitas. **TB**

pósitos. En la primera entrega se nos presenta a los protagonistas y se deja claro ya cuál es su horizonte vital: alcohol, juega, mujeres, no necesariamente en ese orden. Las situaciones absurdas se suceden y los diálogos chispeantes burbujan (si bien la traducción, ay, deja algo que desear: pastosa, tan literal que acaba con cualquier juego de palabras o frase hecha. Voluntariosa, sí, esforzada, pero falta de aire, poco ágil. ¿A qué viene, por cierto, traducir *I'm a gerbil* como *¡Soy un Expediente-X!*). Frank Cho publicó *University 2* en un periódico universitario, lo que le permitía hacer uso de una manga considerablemente ancha a la hora de elaborar los contenidos (o, lo que es lo mismo, le permitió ser tan grosero como quisiera). Admirador de gente de bien como Frazetta o Williamson, por citar dos nombres obvios, la voluptuosidad de sus mujeres y la vivacidad *cartoony* del resto de sus personajes salva la serie de ser una mera regurgitación de la sala de Los Albóndigas.

La edición española comparte la excelencia del papel y la oportunidad de su publicación con chapuzas colo-sales (una cabecera que parece diseñada por un aprendiz o la ya citada traducción, por ejemplo). ¿No habría manera de arreglarlo para próximas entregas? **FN**

LOS VENGADORES / ESCUADRON SUPREMO ESPECIAL, 1999

Hurt Busiek/Len Haminski y Carlos Pacheco
Forum.

Color. 40 págs. 375 ptas.

★★★★

Tras su aparición en la serie regular de *Los Vengadores*, la réplica de la JLA que fue el Escuadrón Supremo vuelve a encontrarse con estos en una aventura que es todo un homenaje a los largos crossovers de años atrás. Y ahí radica toda su virtud y todos sus defectos. Si bien es de agradecer, nuevamente, el cariño que Busiek tiene por los personajes y el esmero por colocar acertados y sinceros diálogos, también es perjudicial que se resuman los numerosos capítulos del modelo a seguir (por ejemplo la búsqueda del Ojo del Mal por parte de

los Vengadores y los Defensores a cargo de Steve Englehart en los 70) en sólo un número, por lo que la tradicional división de grupos y enfrentamientos sucesivos con el villano de turno apenas ocupan 2, 3 ó 4 páginas, sin poder profundizar ni en las relaciones entre formaciones ni en los consabidos combates. Eso sí, a los fans de Busiek y Pacheco (¿lo somos todos?) les entretendrá. Además, con el tebeo dan una credencial del grupo. Pero ya lo avisó A. M. Vituria en el pasado Salón de Barcelona: no es auténtica, pues como todo el mundo sabe, los Vengadores no existen. ¡Jo! ¡vaya faena! **AB**

VENGADORES: LOS AÑOS PERDIDOS

Varios autores

Forum

Color. 136 págs. 1.295 ptas.

★★★★

La marcha imprevista del guionista Steve Englehart en plena producción del número 150 de *The Avengers* se saldó con una temporada de cierta confusión en la colección de los héroes más poderosos de la Tierra, confusión que queda perfectamente reflejada en la multitud de guionistas acreditados en los números 150 y 151 y en la recuperación de parte del añejo número 16 (en el que Ojo de Halcón, la Bruja Escarlata y Mercurio se habían unido al grupo) como relleno del primero. Se trata de una etapa caracterizada por cierta falta de ideas y por unos argumentos de lo más rutinarios que, aunque se empieza a animar hacia el final de este primer tomo, se ve lastrada por una falta de lógica abrumadora (que alguien me explique cómo se puede "perder" la Corona de la Serpiente si tan fácil de encontrar resulta luego, o por qué el Hombre Maravilla decide pasarse al bando de los buenos sin una miserable aclaración). En cuanto a la edición española, es de lamentar que los diálogos estén en un castellano tan quebrado que dificulta a menudo su inteligibilidad, que se cambien los nombres de los dibujantes en los créditos de algunos episodios y que incluso haya una página con los colores virados. En fin, supongo que indispensable para los coleccionistas de los Vengadores, pero poco más. **OP**

LA VIDA ESTÁ BIEN, SI NO TE RINDES

Seth

La Factoría de Ideas

B/N. 24 págs. 325 ptas.

★★★★

En España no se ha publicado un tebeo mejor que éste en lo que va de año. La segunda incursión de La Factoría de Ideas en el exquisito catálogo de Drawn & Quarterly (la primera fue el *Sonámbulo* de Tomine) nos presenta a Seth (Gregory Gallant, Clinton, Ontario, 1962), cuyo nombre está entre la media docena más importante del cómic adulto americano de los 90, junto a Clowes, Bagge, los Hernandez, Ware y Chester Brown. Las páginas de Seth desprenden un aire de cuidada y amorosa artesanía, tanto en el guión, presidido por la nostalgia del pasado (el pasado histórico, especialmente los años 30 a 50, y el pasado personal, la infancia), como en el dibujo, de fabulosa naturalidad y equilibrio, en una suerte de línea clara reminiscente de Dupuy & Berberian, entre los modernos, y de los ilustradores clásicos de revistas como el *New Yorker*. Precisamente es uno de estos ilustradores, Kalo, el que sirve de excusa argumental para esta serie, que se articulará sobre la búsqueda de datos sobre este esquivo artista. La mezcla de autobiografía y ficción (Kalo no existió realmente, es un invento de Seth) está narrada portentosamente, con un maestría formal al alcance de muy pocos autores, aunque su discreción la haga pasar inadvertida. La única pega es que *La vida está bien, si no te rindes* es una novela de 164 páginas que se lee mucho mejor de corrido que fragmentada en seis entregas. También hay que decir que la edición original en tomo contaba con una elegantísima segunda tinta sustituyendo a los más vulgares grises de la edición en comic book. **TB**

VOODOO

Alan Moore y Mike López

World Comics

4 números

Color. 24 págs. 225 ptas.

★★★★

Es casi un axioma: hasta el trabajo menos interesante de Alan Moore

mantiene unos mínimos más que respetables (mínimos a los que muchos no llegan ni aún en sus mejores momentos), se lee con orden y concierto, tiene diálogos razonables y hay incluso estructura dramática. Por ejemplo, esta narración de tono iniciático en la que Vudú, personaje de *WildC. A. T. S.*, viaja a Nueva Orleans para encontrarse, claro, consigo misma y adquirir una nueva perspectiva sobre sus poderes y su vida en la Tierra. En manos de cualquier otro hubiera acabado siendo un indigesto pastiche de tópicos cajún y brujerías de teatrillo. Moore, metrófono en mano, construye un relato eficaz, consigue manejar los hilos con elegancia y hace que la lectura no sea tediosa, incluso si el personaje central no te importa y al argumento se le ven las costuras desde las primeras páginas. Sólo por eso merece la pena echar un ojo al tebeo. Es una lástima que el trabajo del dibujante sea frío, torpe y desangelado. Que, a pesar suyo, el tebeo sea legible, dice mucho en favor del guionista. No espere el lector, en fin, la irónica deconstrucción de *Supreme* ni la gozosa relectura genérica que está llevando a cabo en los títulos de America's Best Comics. En *Voodoo*, el inglés se limita a ser escrupulosamente profesional, que no es poco. **FN**

WITCHBLADE

Christina Z/David Wohl y Tony Daniel/Michael Turner
Ivrea
Color. 48 págs. 795 ptas.

Después de muchos tira y afloja, *por fin* vuelven a España las producciones Top Cow, con el superventas *Witchblade* a la cabeza. Y hay que ver lo que nos estábamos perdiendo: la detective Sara Pezzini está unida a un arma mística de origen misterioso que le otorga poderes sobrenaturales a la par que le priva de las apretadas ropas con las que apenas cubre sus exageradas curvas cada vez



que entra en acción. A partir de ahí, los descomunales textos de apoyo nos narran aventuras que suponen los ocurren a los estereotipados personajes que, siempre estáticos y con gesto uniformemente enfurruñado, posan sobre fondos desnudos página tras página. En realidad, *Witchblade* no es un tebeo de superhéroes, sino pornografía sublimada para adolescentes que no se atreven a comprar el *Private*, y pone a Top Cow a mucha distancia de los intentos -mejores o peores, pero intentos al fin y al cabo- de WildStorm y McFarlane de producir con dignidad. Tampoco ayuda la traducción, que no es que suene "argentina", es que es tan mala, tan literal y tan hueca que dificulta la lectura y aumenta la sensación de artificialidad que transmite el tebeo. **TB**

WWW

Milo Manara

Norma

Color. 48 págs. 1.100 ptas.

El espónsor de Wilma y Wendi, protagonistas de una página Web en directo, les pide más actividad sexual ante la cámara. Mientras toman una decisión al respecto, Wanda, hermana de Wendi, acude a ellas buscando refugio en su huida de Vlad, un actor que gusta de humillarla sexualmente. Éste es todo el argumento construido por Manara para *WWW*, una mera excusa para que un trío de mujeres esculturales (que, además, cubre una gama amplia de preferencias capilares) se

desvista y protagonice el repertorio de situaciones eróticas y sensuales habitual en la obra del historietista italiano. Lesbianismo, exhibicionismo, voyeurismo, dominación, sadomasoquismo, necrofilia e incesto se suceden en dosis desiguales y pretendida elegancia. Todo ello con un barniz cansino al que no es ajeno un dibujo que podría calificarse como "burocrático" y una sexualidad más mecánica que excitante. **EGS**

XAVIER FUGAZ: MI SUEÑO EN UN TESORO

Chema García

Subterfuge

B/N. 28 págs. 275 ptas.

★★★★★

Xavier Fugaz es un joven escritor frustrado que malvive redactando artículos para revistas de medio pelo y castigando su hígado mientras esquivo su fantasma particular, el espíritu de un rockero con más tendencia a contar batallitas que el abuelo Cebolleta. El granadino Chema García inaugura una nueva colección de Subterfuge, Rara Avis, con un tebeo que hace honor a la denominación de la misma, pues resulta difícil de clasificar. Aunque sus primeras páginas parecen encaminarse por la senda de lo cotidiano con tintes autobiográficos, la casualidad en forma de mapa hace que la historia gire hacia el viaje iniciático para desembocar en el absurdo. Homenajes a Vázquez y Jacovitti aparte, *Mi sueño en un tesoro* tiene más puntos en común con el humor de Miguel Mihura o Eggar Neville que con el imperante en la actualidad. De hecho, *La torre de los siete jorobados* está presente en la forma de ese fantasma un poco plasta. Sobresaliente en algunos puntos, con un estilo de dibujo voluntariamente naif, esta primera entrega de Xavier Fugaz es un soplo de aire fresco por su desenfadado y el fondo optimista de la historia. Por cierto, no se pierdan la parodia final a la escena más famosa de *El séptimo sello*, de Ingmar Bergman. **EGS**



CAPCOM



Hersesópolis, 46. 2ª dcha - 28001 Madrid - Tel: 91.578.13.67 - www.vtgo.es

Si quieres recibir información sobre los productos y servicios de Virgin Interactive, rellena y envía este cupón a nuestras direcciones

Nombre _____	Fecha _____	Domicilio _____
Apellidos _____	País _____	☐ Original ☐ Copia
E-mail _____	Código _____	Código _____

THE SPIRIT

Aprovechando el regreso al mercado español de la más famosa creación de Will Eisner, es de justicia dedicarle esta sección a un personaje que, a estas alturas, resulta más conocido por referencias y por su prestigio que por lecturas de primera mano. Dos de junio de 1940. Un joven criminólogo llamado Denny Colt se enfrenta al diabólico Dr. Cobra, un genio del mal que amenaza con envenenar las aguas de Central City. En el transcurso de su enfrentamiento en la guarida del doctor loco, Colt queda recubierto por un extraño líquido que le deja en animación suspendida. Dado por muerto y enterrado en el cementerio de Wildwood, Colt regresa a la vida convertido en el justiciero enmascarado conocido como The Spirit.

Esta primera aventura del personaje ocupaba apenas siete páginas y representaba una novedosa forma de publicar tebeos en la prensa norteamericana. A un avisado empresario llamado Everett *Busy* Arnold, se le había ocurrido sustituir las clásicas páginas dominicales de historieta, con las que contaban la mayoría de los periódicos, por un suplemento en forma de comic book que ofreciera historias completas a los lectores. Compartió su idea con Eisner y éste, por aquel entonces un chaval de 23 años, aceptó el reto dispuesto a explorar las posibilidades del medio. "Estaba decidido a que mi experimento con un nuevo tipo de cómic tuviera éxito", recuerda el autor, y lo cierto es que pocos creadores pueden presumir de haber cumplido sus propósitos con tanta precisión. Actualmente, *The Spirit* es reverenciada no sólo como una obra innovadora y decisiva en el desarrollo del cómic (creadores como Frank Miller reconocen una y otra vez tanto su influencia como su vigencia, y una personalidad de la talla de Archie Goodwin llegó a afirmar que es "una enciclopedia, si no La Biblia, de cómo hacer comics") sino también como una de las aproximaciones más frescas y modernas —todavía hoy— a géneros como el policiaco, el de aventuras y el humorístico.

Tras unos inicios algo tuteantes, repletos de clichés y situaciones extraídas de la peor literatura *pulp*, aunque caracterizados también por aciertos como la creación de personajes entrañables, como el Comisario Dolan, su hija Ellen, la ambigua Silk Satin o Ebony, el ayudante de The Spirit, o fascinantes y peligrosos, como La Reina Negra o The Black Bow, Eisner tuvo que abandonar la serie a mediados de 1942 para incorporarse al ejército. A su regreso, en 1945, inició una etapa gloriosa. Semana tras semana, las aventuras de The Spirit ofrecieron un extensísimo abanico de posibilidades narrativas, una amplia gama de temas y tonos (desde dramas criminales a aventuras africanas, pasando por thrillers protagonizados por patos) y una calidad apabullante. El progresivo distanciamiento de Eisner respecto a su personaje (un enmascarado ya no le servía como herramienta para las historias que quería contar) le hizo abandonarlo en 1951, dejándolo en manos de Jules Feiffer y otros autores. Eisner regresó brevemente a la serie en 1952, acompañado del gran Wally Wood, para llevar a The Spirit de expedición a la luna. Tras aquel viaje, Eisner decidió cancelar la serie y el personaje no ha vuelto a ser retomado de manera continuada hasta la aparición de esta nueva serie.

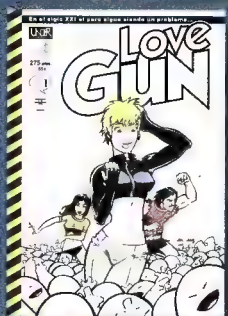
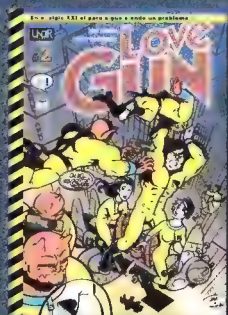
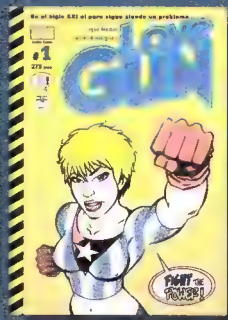


LECTURAS RECOMENDADAS:

THE SPIRIT: LA HISTORIA
 DEL COMIC BOOK
 (J. y B. Norma)
 THE SPIRIT: THE COMPLETE
 HISTORY
 (J. y B. Norma)

UNDER
GUNS
presenta:

Love GUN



¡HOLA, AMIGOS!
AQUÍ ESTOY
LEYENDOME EL
LOVE GUN NÚMERO
CINCO.

¡DESDE LUEGO ES LA
MEJOR LECTURA PARA
LOS LARGOS VIAJES
INTERESTELARES!



EL PRÓXIMO AGOSTO SE ESTRENARÁ EN ESPAÑA THE PHANTOM MENACE, LA ESPERADÍSIMA PRECUELA DE LA TRILOGÍA LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. AL MISMO TIEMPO, LUCASFILMS INUNDARÁ EL MERCADO CON TODO TIPO DE MERCHANDISING RELACIONADO CON LA PELÍCULA: DESDE MUÑECOS DE TODOS LOS TAMAÑOS Y CALIDADES A TOALLAS DE BAÑO, HUCHAS, POSTALES, MAQUETAS, NOVELIZACIONES Y, POR SUPUESTO, CÓMICS. HOY LOS LECTORES DE HISTORIETAS DAN MÁS O MENOS POR HECHO QUE EXISTAN TEBEOS DE STAR WARS, PERO HACE 22 AÑOS PUBLICAR UNA SERIE ADAPTANDO UNA PELÍCULA DE CIENCIA-FICCIÓN PARECÍA UNA IDEA TAN, TAN DESCABELLADA QUE A PUNTO ESTUVO DE NO SALIR ADELANTE.

TEXTO: DAVID MUÑOZ





UNA GALAXIA DE TEBEOS

Dos décadas de comics de *La guerra de las galaxias*

HACE 22 AÑOS, EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA...

A finales de 1975, casi a dos años del estreno de *La guerra de las galaxias* en Estados Unidos, Charles Lippincott, el encargado de negociar los contratos de explotación del *merchandising* de la película en nombre de la Star Wars Corporation de George Lucas, telefoneó a Stan Lee para discutir la posibilidad de que Marvel publicara la adaptación al cómic del filme. La respuesta de Lee, tal y como explica Garry Jenkins en su libro *Empire Building* (Simon & Shuster 1997), fue un rotundo "no".

Afortunadamente para Marvel, Lippincott se puso en contacto con el guionista Roy Thomas, que por entonces trabajaba como editor para Lee, y éste, tras leer el guión de Lucas, le consiguió una reunión con su jefe. Por fin, vencido por el entusiasmo de Thomas, Lee accedió a publicar la adaptación en seis números. El éxito de la serie, que, en una maniobra comercial impensable hoy en día, comenzó a publicarse meses antes del estreno de la película, fue tal que motivó varias reediciones y obligó a Marvel a renegociar el contrato con Lucas (en condiciones mucho menos ventajosas a las que habían firmado en la primera ocasión) para poder empezar a publicar cuanto antes una serie mensual de *La guerra de las galaxias*.

LA ERA MARVEL

Marvel publicó los comics de *Star Wars* durante una década. La serie, que contó con guionistas como Archie Goodwin o David Michelinie y dibujantes como Carmine Infantino, Walt Simonson o Michael Golden, llegó a los 107 números hasta su cancelación en 1986. Además, se publicaron tres especiales y las adaptaciones de todas las películas. De forma incompleta y muy desordenada, la colección fue editada por primera vez en castellano por Bruguera, más tarde por Ediciones Surco y en 1986 volvió a las librerías españolas de manos de Forum. Lógicamente, los tebeos de Marvel de *Star Wars*, que ahora está reeditando Dark Horse en los USA, resultan más o menos interesantes dependiendo de la calidad de los diferentes equipos creativos que fueron

tomando las riendas de la serie. Personalmente me quedo con los dos números de Golden -preciosos- y recuerdo como especialmente feos los ilustrados por Carmine Infantino, un gran dibujante al que *Star Wars* pilló bajo de forma y muy desganado (eran tremendas sus cubistas reinterpretaciones del Halcón Milenario y las irreconocibles fisonomías de los personajes). Pero de cara a los lectores y a los fans de la trilogía había un problema realmente grave -que también afectaba a las tiras de prensa, dibujadas primero por Russ Manning y más tarde por Al Williamson- del que no era responsable Marvel: debido a las exigencias de Lucasfilms, las aventuras de los comics no podían afectar a la continuidad de las películas. Así, la mayor parte de los comics de *Star Wars* se quedaban en aventurillas de ciencia ficción más o menos ingeniosas, pero carentes totalmente del aliento épico que hacía especiales a las películas, esa sensación de que cada una de ellas formaba parte de una historia mayor de proporciones míticas. Dicho tal y como lo sentía yo de chaval: los protagonistas eran Luke, Han y Leia, pero todo lo que les pasaba era mentira.

DARK HORSE

Dark Horse adquirió los derechos para producir tebeos de *La guerra de las galaxias* en 1991 y sigue editándolos ahora. Tal y como había hecho ya con los comics de otras sagas cinematográficas como *Alien*, *Terminator* y *Predator*, la editorial independiente ha demostrado bastante buen tino a la hora de planificar su línea de comics *Star Wars*. Las historias se crean en estrecha colaboración con Lucasfilms y, pese a algunas reticencias iniciales, ahora se sobreentiende que todas ellas forman parte de la cronología oficial de *La guerra de las galaxias*.

Los relatos de los comics de Dark Horse se ubican en periodos muy diferentes -una de las líneas editoriales, *Relatos de los Jedi*, está dedicada a contar historias protagonizadas por los caballeros Jedi que vivieron entre 5.000 y 4.000 años antes de los acontecimientos narrados en →

De todas las adaptaciones de las películas de la segunda trilogía de *Star Wars*, la única que merece la pena leer realmente si uno es un *friki* de la serie es la de *Una nueva esperanza*, escrita por Roy Thomas con dibujos de un apresurado Howard Chaykin. La gracia está en que al haber sido dibujada meses antes del estreno incluye varias escenas descartadas en el montaje final, como la conversación en Tatooine entre Luke y su amigo Biggs. Las adaptaciones de *El imperio...* y *El retorno*, ilustradas por Al Williamson, son traslaciones casi exactas de lo que se vio en el cine y pese a estar mucho mejor dibujadas que *La guerra...*, leerlas resulta mucho más aburrido. Todas han sido reeditadas recientemente por Norma dentro de su colección *Classic Star Wars*, incluyendo las páginas y el color original que desaparecieron en la chapucera edición original de Bruguera. Norma también publicó la adaptación de la edición especial de *Una nueva esperanza*, un trabajo correcto sin más, escrito por Bruce Jones y dibujado por Eduardo Barreto. Pero todas ellas palidecen ante la adaptación japonesa de la segunda trilogía. Se trata de una serie de doce números ilustrada por varios autores e, independientemente de que los rasgos de los personajes y algunos diseños se hayan "manganizado", está muy por encima de lo que suele ser habitual en los tebeos de *Star Wars*. La única pena es que para las portadas de la edición española se hayan utilizado unas feotas ilustraciones en vez de los estupendos dibujos que realizó Adam Warren para Dark Horse.

La guerra..., y, además de a las estrellas de las películas, han tenido como protagonistas a Jabba el Hutt, los andróides C3PO y R2D2, el misterioso cazarrecompensas Boba Fett, o los pilotos del Escuadrón Pícaro que lidera el valeroso Wedge Antilles. No es posible detenernos en cada una de las series de *Star Wars* que ha publicado Dark Horse durante estos ocho años, pero, limitándonos a la selección que ha editado en España Norma hay varios títulos cuya lectura resulta imprescindible para el completista galáctico.



LUKE, HAN Y LEIA

Es obvio que para los fans de *Star Wars* las series más interesantes son las que transcurren inmediatamente después de *El retorno del Jedi* o aquellas que rellenan los huecos existentes entre las tres películas. Ahora que Lucas ha renunciado definitivamente a realizar la continuación de la tercera trilogía de la serie, leerlas es la única forma de saber el destino final de Solo, Leia y Skywalker.

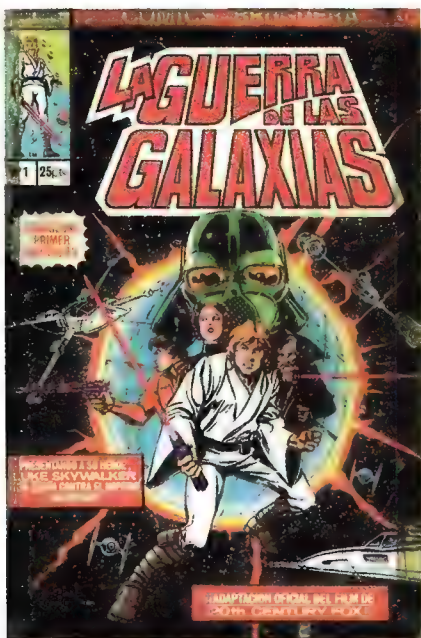
La primera miniserie que editó Dark Horse, *Imperio oscuro*, obra del guionista Tom Veitch y el dibujante Cam Kennedy, así como sus secuelas, *Imperio oscuro II* y el número único *El fin del imperio*, ilustrado por Jim Baikie, marcaron la pauta que seguirían a partir de ese momento la mayor parte de las series que transcurren tras *El retorno del Jedi*: historias tremendas más cercanas en tono a *El imperio contraataca* que a ninguna de las otras películas, llenas de inesperados contronazos con los belicosos restos del imperio, ya sea en forma de clones del emperador, malvados genios militares o Jedis oscuros chiflados, con

Luke convertido en un ascético y solitario guerrero Jedi y un domado Han Solo casado con Leia, que además de ser madre de dos gemelos entrena para convertirse en una Jedi. Desgraciadamente, los hallazgos del guión de Veitch, que supo incorporar nuevos elementos a la saga sin contradecir lo narrado en las películas, se vieron deslucidos por la incompetencia de Kennedy y Baikie, cuyos dibujos estáticos y barrocos, coloreados con especial mal gusto, resultaban del todo incompatibles con el dinámico universo de Lucas.

Más interesantes resultan *Heredero del imperio*, escrita por Mike Barón (*Nexus*) e ilustrada por Olivier Vatine (*Aquablue*) y Fred Blanchard, y su continuación, *El resurgir de la fuerza oscura*, de Baron, Terry Dodson y Kevin Nowlan. En ambos casos se trata de adaptaciones muy fieles de las excelentes novelas homónimas de Timothy Zahn (publicadas en castellano por Martínez Roca) y aunque sus intrincadas tramas resultan pelín confusas llevadas al cómic, son muy coherentes gráfica y temáticamente con lo visto en la películas y permiten disfrutar de momentos diseñados para satisfacer la curiosidad de los fans, como la visita de Leia al planeta de los wookies, y de villanos memorables como el gran almirante Thrawn.

Más morbo





produce todavía la lectura de *Sombras del imperio*, con guión de John Wagner y dibujos de Kilian Plunkett y P. Craig Russell. Rizando el rizo, la acción de la serie cuenta lo ocurrido entre *El imperio...* y *El retorno...* La peripecia del sufrido Luke, que al tiempo que hace lo posible para evitar que Boba Fett entregue el cuerpo congelado de Solo a Jabba se enfrenta a los cazadores de recompensas que envía en pos suyo el emperador, responde alguno de los interrogantes que planteaba el trepidante comienzo de *El Retorno del Jedi*, como la vinculación entre Jabba y Boba Fett o la verdadera relación existente entre el emperador y el aparentemente sumiso Vader.

Una de las series más interesantes ambientadas después de *El retorno...*, *Imperio Carmesí*, se desvía de la fórmula anterior y tiene como protagonista a un antiguo guardia imperial llamado Kir Kanos. El mayor atractivo de la historia del enfrentamiento entre Kanos y Carnor Jax, antiguo compañero de armas del primero y serio aspirante a convertirse en el nuevo señor oscuro tras la muerte del emperador Palpatine, son las secuencias que desvelan el funcionamiento interno de la misteriosa guardia imperial, cuya presencia en los filmes no pasaba de ser mero atrezzo. El éxito de la serie ha hecho que ya se haya editado una continuación realizada por el mismo equipo creativo, los guionistas Mike Richardson y Randy Stradley y el dibujante Paul Gulacy. Kanos es sin duda uno de los personajes más interesantes y con más fuerza de los que han sido creados para los tebeos de *Star Wars*.

LA ACTUALIDAD DE STAR WARS

Si incluso durante el largo periodo en el que se llegó a dudar que se fueran a rodar algún día las anheladas precuelas no han dejado de editarse comics de *Star Wars*, está claro que la expectación que ha despertado su estreno garantizaba una verdadera avalancha de tebeos ambientados en la lejana galaxia de Lucas. Entre los títulos más interesantes publicados recientemente se encuentran la miniserie *Vader's Quest* de Darko Macan y Dave Gibbons, que transcurre justo después de *La guerra...* y narra el primer enfrentamiento entre Luke y Vader, y la primera serie mensual de *Star Wars*. El relato que abre la

colección, *Prelude to rebellion*, es una interesante saga en seis partes escrita por el veterano Jan Strnad e ilustrada por Anthony Winn en un estilo tosco y lleno de rayitas más propio de una colección de Image. Su protagonista es un personaje que aparece brevemente en *The Phantom Menace*, Ki-Adi-Mundi, uno de los doce miembros del consejo de los Jedis, y dado que su historia sucede antes de lo que contará la película, ha sido escudriñada con lupa por los fans en busca de pistas que puedan adelantar el argumento de *The Phantom Menace*.

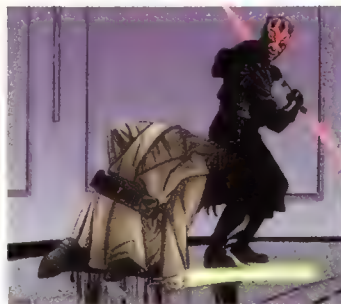
Me hubiera gustado terminar este texto detallando cómo y cuando se publicarán en castellano los nuevos comics de *Star Wars*, pero tendréis que estar atentos a la sección de noticias de esta revista para saber quién editará exactamente qué, ya que a su editor tradicional en España, Norma, se le ha sumado Planeta-DeAgostini, que ha publicado ya la adaptación al manga de la primera trilogía. Todavía hay cosas en el aire, aunque puede que Planeta acabe editando también la nueva serie mensual y la adaptación de *The Phantom Menace*. En todo caso, los fans pueden estar tranquilos, los tebeos de *Star Wars* seguirán llegando con regularidad a las librerías españolas y además quizá empiecen a hacerlo en mayores dosis de lo que lo han hecho hasta la fecha.

Leerlos será la única forma de soportar los dos meses que nos quedan hasta el estreno. ■

THE PHANTOM MENACE

Los fans de *Star Wars* tendrán que echar mano de todo el poder de la fuerza para no comprar alguno de los cuatro números de la adaptación de *The Phantom Menace* o el tomo que los recopila, que ya están llegando a las librerías especializadas en su edición original, y descubrir todas las sorpresas que nos tiene deparadas Lucas. Toda una prueba a la que, lo confieso, no he sabido resistirme. Tranquilos, no voy a contarlos lo que ocurre en la película (aunque si no queréis saber nada de nada de su argumento os recomiendo que no miréis tampoco el CD con la banda sonora, los títulos de los temas adelantan todo lo que ocurre, como la muerte de... ejem), pero sí puedo adelantaros que el equipo artístico, formado por Rodolfo Damaggio y el tintador Al Williamson, realiza un buen trabajo, de aspecto clásico, muy en la línea de las adaptaciones de *El imperio...* y *El retorno...* Además, coincidiendo con el estreno americano, también se han editado cuatro especiales protagonizados por Anakin

Skywalker, los Jedis Obi-Wan Kenobi y Qui-Gon Jinn y la reina Amidala. Su acción transcurre antes de *The Phantom Menace* y aportan datos sobre los personajes que no se verán en la película.



CHARLIE

Charles Burns (Washington, 1955) es uno de los autores más veteranos e interesantes del cómic americano independiente. Tras haber creado personajes como El Borbón, un profesional de la lucha libre que ejerce de detective, o Big Baby, un joven confuso enfrentado al mundo de los adultos, y haber firmado historias como *Burn Again* o *El club de siempre*, Burns se dedica ahora a escribir en el *Agujero Negro* de su memoria para ofrecernos una historia de adolescentes afectados por una extraña enfermedad de transmisión sexual. ENTREVISTA: César Peláez

V1: ¿Cuánto tiempo llevas trabajando en *Agujero Negro* y cuánto queda aún para que llegues a su conclusión?

Burns: Empecé *Agujero Negro* en 1995. Aquel año se publicaron los dos primeros números. En el 96 salió uno, en el 97 otro, y en el 98 salieron dos más, de modo que antes de que finalice 1999 deberíamos ver por lo menos uno nuevo. Está resultando ser un proceso muy lento. Ahora mismo me encuentro justo en la mitad de la serie. En total ocupará unas 400 páginas, comprendidas en 13 números, y actualmente estoy terminando el número siete. Pero no me planteo el trabajo como si se tratase de una historia continuada, sino más bien como una serie de capítulos independientes. La historia no se revelará en su totalidad hasta que estén todos terminados. El modo en el que trabajo es elaborando capítulos separados, que aunque a veces pueden ocupar todo un número, otras no. El primer número, por ejemplo, contiene tres capítulos. Son casi como párrafos en una historia. Cada uno de ellos contiene un idea completa. Al principio algunos parecen algo difíciles de comprender, pero cuando se vean integrados en el contexto global podrán entenderse sin problemas.

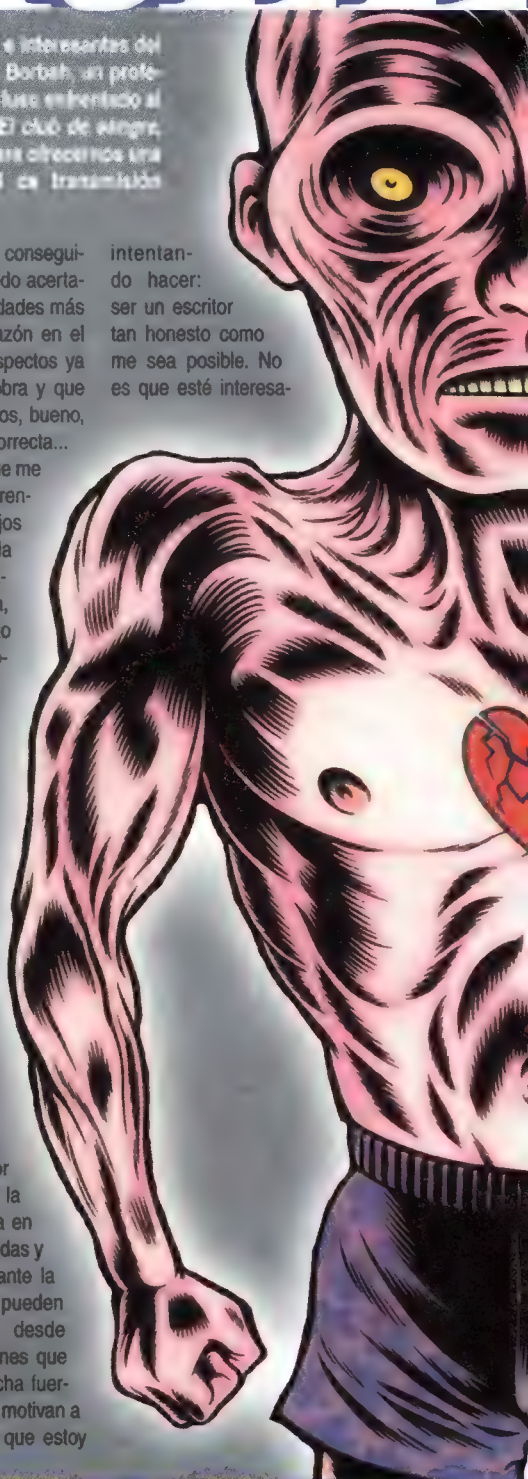
V1: En esta serie vuelves a tratar temas como las mutaciones o la angustia adolescente, de un modo mucho más extenso ¿Crees que representa una culminación de tus anteriores trabajos?

Burns: En cierto modo sí y en cierto modo no. Es verdad que hay al menos dos historias anteriores, una protagonizada por Big Baby, cuyo título no recuerdo pero que apareció publicada en *Raw*, y otra corta de tres páginas que salió en *Taboo*, en las que aparece la "plaga joven", de modo que, obviamente, se trata de una idea a la que regreso una y otra vez. Creo que en ambos casos apenas rocé dicha idea, ya que el interés de las historias residía en otros

aspectos, pero en este caso he conseguido, finalmente, enfocarla del modo acertado, llevándola hasta sus posibilidades más extremas. O sea, que tienes razón en el sentido de que he retomado aspectos ya tratados anteriormente en mi obra y que me seguían pareciendo atractivos, bueno, atractivos no es la palabra correcta...

más bien son temas *hacia* los que me siento atraído. Pero hay una diferencia fundamental entre mis trabajos anteriores y éste: la forma en la que escribo, que es completamente distinta. Hay menos ironía, menos distancia, me siento mucho más cercano a los personajes y me encuentro personalmente implicado tanto con ellos como con la historia, incluso con los elementos más horripilantes de la misma, como las mutaciones... Por otra parte, creo que mis anteriores trabajos presentaban unos conflictos a los que nunca daba una respuesta definida; estaban planteados en términos de blanco y negro. Actualmente, mis historias se rigen más por los personajes que por las situaciones, trato más con personalidades individuales que con visiones globales. De ese modo puedo tratar mejor temas como la personalidad, la sexualidad... *Agujero Negro* gira en torno a las emociones desbordadas y extremas que nos asaltan durante la adolescencia. Por supuesto, pueden haber pasado muchos años desde entonces, pero aún hay imágenes que permanecen grabadas con mucha fuerza en nuestro interior, y que me motivan a escribir sobre ellas. Eso es lo que estoy

intentando hacer: ser un escritor tan honesto como me sea posible. No es que esté interesa-



S BURNS



do en
hacer
material
autobio-
gráfico
puro y
duro con
esos ele-
mentos,
pero si uti-
lizar esos senti-
mientos, trabajar
honestamente con

ellos y proyectarlos sobre mi obra. Podría contar la misma historia que estoy contando en *Agujero Negro* sin monstruos, podría hacer algo muy parecido sin el terror, pero para mí todo eso funciona bien como metáfora, me sirve para sacar a la superficie las emociones internas y también es un buen catalizador para la historia, aumentando las emociones y forzándolas a ser más extremas aún. En todo caso, mis personajes son a menudo reflejos de mis propios pensamientos sobre la alienación. Big Baby es un niño que está intentando encontrarle un sentido al mundo de los adultos, un mundo al que pronto se va a incorporar. Los protagonistas de *Agujero Negro*, tanto los masculinos como los femeninos, están pasando de la adolescencia al periodo adulto, y eso les produce un miedo y una alienación a los que han de enfrentarse. Los personajes crecen, y no comprenden las complejidades y el horror que se les ha venido encima al verse arrojados hacia el mundo adulto. Son reflejos de mí mismo o de amigos que he tenido. Después de Big Baby, que ciertamente sólo podía comprender el mundo en términos de blanco y negro, y de El Borbá, que era un personaje estúpidamente inconsciente, que resolvía los casos por pura casualidad, sin usar nunca el cerebro para ello, el cambio es notable. Nunca se especifica, pero *Agujero Negro* transcurre en un lugar parecido a Seattle, en el noroeste de América, cerca del océano y rodeado de bosques.

Un lugar igual a aquel en el que he vivido yo. En esta serie reflexiono sobre eso, reflexiono sobre la gente con la que crecí... es el trabajo más personal que he hecho en mi vida.

V1: ¿Ha sido esa implicación personal la que te ha llevado a dejar atrás el sentido del humor que había en historias como la del chico perro o *Burn again* para crear un

relato mucho más oscuro?

Burns: Es cierto que no tiene tanto humor y que es bastante más oscuro, pero para mí ha resultado ser un tono completamente natural a la hora de narrar esta historia en particular. Efectivamente, mis anteriores trabajos, y sobre todo *El Borbá*, con todas aquellas situaciones ridículas en las que se veía envuelto, eran más divertidos, pero aun así podías percibir elementos más o menos terroríficos o situaciones sociales sobre las que estaba reflexionando de un modo serio pese al humor. De modo que no es que ahora esté pretendiendo ser serio, o más oscuro, de una manera intencionada; se trata sencillamente de una necesidad natural. El tipo de historia que quiero contar en *Agujero Negro* me exige ese enfoque.

V1: En prácticamente todos tus tebeos se detecta una fuerte desconfianza hacia el modo de vida americano y hacia la falsa imagen que del mismo se pretende ofrecer. ¿Qué es lo que más te disgusta de la América actual?

Burns: Oh, Dios, podría empezar y no parar nunca [risas]. ¿Qué es lo que más me disgusta? No sé. Supongo que que en América nunca nos enfrentamos a las causas reales de los problemas. La gente busca soluciones sencillas a unos problemas realmente enormes. Recientemente, en Estados Unidos, todo el mundo se indignó y empezó a protestar a causa de la masacre que se produjo en una escuela. Los asesinatos fueron cometidos por chicos blancos de clase media que se sentían completamente aislados del resto y que se volvieron tan locos como para ir a clase, disparar contra sus compañeros y acabar por dirigir las escopetas hacia sí mismos. En lugar de indagar en los motivos que les condujeron hasta ese punto, la gente dijo: "Oh, tenemos que prohibir la música de Marilyn Manson, tenemos que prohibir los videojuegos, tenemos que acabar con la violencia televisiva". Esa es la solución. Lo más fácil es siempre culpar a los medios de información, o a los comics. O a cualquier otra cosa. Esa clase de hipocresía es probablemente lo que más me disgusta. Pero sólo es un ejemplo, la punta del iceberg. ■

INFERNO

¡POR FIN, UNA SUSCRIPCIÓN A VOLUMEN UNO!



¡¡ATENCIÓN LECTOR!!

¿Deseas suscribirte a **Volumen Uno**? ¿Pagar 2.750 ptas. por 11 números (uno te sale gratis!) al año por el privilegio de recibirlo en casa, sentado en tu sillón favorito y repasando tranquilamente tu colección de tebeos?... ¡Pues estás de suerte amigo lector! Enviando un **giro postal** a la siguiente dirección recibirás todos los meses esta, vuestra revista:

UNDER COMIC. APDO. DE CORREOS 51363. 28080 MADRID

SUBTERFUGE COMIX

¡DIRECTO A TUS SENTIDOS!



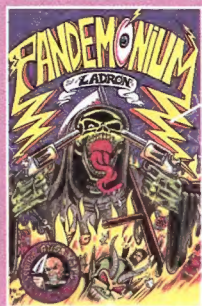
XAVIER FUGAZ

Comic-book de CHEMA GARCÍA, uno de los dibujantes más originales del planeta. Colección Rara Avis.



LA CEBOLLA ASESINA nº 2

Segunda entrega de esta entrañable criatura de JAVIRROYO, con abundante material inédito.



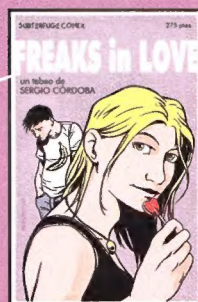
PANDEMONIUM

Nuevo atentado de LADRÓN, el pope del underground autóctono más desequilibrado. Delirante.



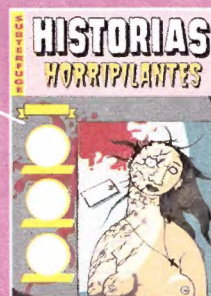
PORQUE TE GUSTA

Indispensable y genial nuevo ataque gráfico de PACO ALCAZAR. Un must.



FREAKS IN LOVE

Un tebeo de SERGIO CORDOBA, nominado mejor autor revelación y mejor guión en el Salón de Barcelona 99.



HISTORIAS HORRIPILANTES nº 2

Segunda entrega de este tebeo de terror y carcajadas, con historias de J.L. AGREDA, CHEMA GARCIA, PEDRO VERA y KOLDO SERRA entre otros. ¡Repámpalos!

¡PIDE NUESTRO CATALOGO DE VENTA POR CORREO!

SUBTERFUGE COMIX - Apdo. 46055 - 28080 - Madrid. Tel. 91 420 07 62 / Fax 91 429 82 84

SPIDERMAN ¡POR FIN!

por David Muñoz

POR FIN SE HAN SOLUCIONADO LOS PROBLEMAS LEGALES QUE IMPEDÍAN QUE LAS ANDANZAS DEL TREPAMUROS LLEGARAN POR PRIMERA VEZ A LA GRAN PANTALLA. DE MOMENTO NO ESTÁ CLARO NI SU DIRECTOR NI EL NOMBRE DEL ACTOR QUE SE ENFUNDARÁ LOS LEOTARDOS ROJOS Y AZULES, PERO LA TREMENDA EXPECTACIÓN QUE HA DESPERTADO LA PELÍCULA DE SPIDERMAN ENTRE LOS AFICIONADOS AL CÓMIC MERECE QUE LE DEDIQUEMOS UN HUECO EN NUESTRA PÁGINAS.

Evidentemente, la primera interesada en que la película de Spidey salga adelante es Marvel. La editora de los cómics del personaje está deseando crear una franquicia capaz de rivalizar con los Batman y Superman de DC, ya que, a la espera de lo que pueda ocurrir con la película de los X-Men, hasta el momento la mayoría de los largometrajes protagonizados por sus personajes (Capitán América, El Castigador) han resultado verdaderos bodrios. La única excepción a la regla ha sido la poco maravillosa *Blade*, y su éxito moderado está lejos del que cosecharon las incursiones filmicas de los héroes de la competencia.

La enrevesada historia de la película de Spiderman comenzó en 1985. Ese año la pequeña productora Cannon compró a Marvel los derechos cinematográficos del personaje. Cuatro años después los derechos fueron a parar a 21st Century Film Corp, quienes a continuación vendieron los derechos de video a Sony y los de televisión a Viacom, una compañía hoy propiedad de Paramount Pictures. En el 91, 21st Century vendió sus derechos a Carolco, los productores de *Terminator 2*, que rápidamente pagaron a Marvel para alargar el plazo de su explotación y contrataron a James Cameron para que escribiera un tratamiento de guión. La cosa se complicó más todavía cuando Carolco quebró y MGM compró sus derechos y los de 21st Century y el tratamiento de Cameron. Desde

entonces hasta el 1 de marzo de este año, los jueces han estado intentando determinar quienes pueden hacer la película de Spiderman. La decisión que han tomado es que Sony tiene los derechos para hacer la película, sus secuelas y una serie de televisión, y MGM cede el tratamiento de Cameron.

Según el encargado de negociar los derechos cine-



matográficos de Marvel, la película se rodará pronto. De hecho, Marvel ha insertado un anuncio en varias de sus publicaciones anunciando que el Spiderman cinematográfico ya tiene vía libre. Sin embargo, parece que Cameron ya no tiene interés

en rodarla, con lo que el entusiasmo de Marvel parece un poco precipitado. No sólo se quedan sin Arnold Schwarzenegger y Leonardo DiCaprio, que estaban dispuestos a interpretar respectivamente al Doctor Octopus y a Peter Parker (Spidey sería una creación digital) si el director era Cameron, sino que los nombres que se citan como sus posibles sustitutos no despiertan precisamente el entusiasmo.

Ahora se rumorea que el director puede ser el alemán Roland Emmerich (*Godzilla*) y que el papel protagonista caerá en manos del guaperas Freddie Prinze (*Sé lo que hicisteis el último verano*) o el cotizado Ben Affleck (*Armageddon*). Más preocupante resulta un rumor más reciente que asegura que Ron Howard (*Willow*, *Apolo 13*) tiene mucho interés en dirigir la película... con Jim Carrey como Spiderman. De todos modos no merece la pena devanarse los sesos especulando sobre el casting, al fin y al cabo *X-Men* empieza a rodarse en Julio y todavía no se sabe si Magneto será Ian McKellen o Terence Stamp y hasta se ha dejado caer que Keanu Reeves (por cierto, todo un friki de los cómics) puede acabar de Lobeño.

En fin, con un poco de mala suerte acabaremos echando de menos la entrañable pero cutre serie de televisión de Spiderman que en España nos tragamos en el cine a principios de los 80. Aquellas redes de pescar que intentaban hacer pasar por telarañas... ■

llega MIYAZAKI



Poco a poco Disney está comenzando a editar en video a través de su sello Buena Vista las películas del maestro de la animación nipona, Hayao Miyazaki. La última ha sido *Nicky, la aprendiz de bruja*, (*Kiki's Delivery Service* en el original), una simpática adaptación de un cuento infantil que puede disfrutarse a cualquier edad. Pero lo mejor es que en agosto se estrenará en cine *The Princess Mononoke*, su último largometraje, una obra maestra del cine fantástico que algunos ya hemos podido disfrutar en copias pirateadas.

SALA MARAVILLAS PRESENTA: ANDREAS DORAU • ARAB STRAP • AUTOMATICS

AUSTRALIAN BLONDE • BAKED BEANS • BIS • BLACK BOX RECORDER **BLUR**

BOGUSFLOW • CARL CRAIG • CASSIUS • CHEMICAL BROTHERS

4 HERO • DAN BELL • DEUS • DOMINIQUE A • EGOEXPRESS

FANTASTIC PLASTIC MACHINE • FRESES • GANJA KRU

HEFNER • HELL • ILUMINADOS • INNERZONE ORCHESTRA

JIMI TENOR • JUSTIN ROBERTSON • KAPLAN

KULA SHAKER • LES RYTHMES DIGITALES

MERCURY REV • MARK BROOM

MASSIVE ATTACK NIÑOS MUTANTES

OCEAN COLOUR SCENE • PARADE

PATRULLERO MANCUSO

PAUL JOHNSON

PSYCHONAUTS • RINÔCÉROSE

SR. CHINARRO **SUEDE**

THE CHARLATANS • THE DELGADOS

THE LIBS • THE LITTLE RABBITS • ULTRASOUND

● **Conciertos 6, 7 y 8 de Agosto.**

● **Jueves 5 FIESTA REPLAY** en El Velódromo de Benicàssim
con: JR • OZONE BABIES • FLOW • VACACIONES

MARINE RESEARCH DJ POLAR • LE HAMMOND INFIERNO

FANTASTIC PLASTIC MACHINE **PRECIO 500 pts.**

● **Lunes 9 agosto FIESTA DE CLAUSURA** en la playa

● **CINE, TEATRO, MODA, CURSOS DE VERANO RECINTO MULTIMEDIA y ZONA DE ACAMPADA** del 2 al 10 de Agosto.

● **Página WEB:** www.festival-benicassim.com ● **INFORMACION** 906 300 510

Venta de abonos en los puntos habituales. Anticipada: 14.000 pesetas.

Entregando la pulsera del FIB '98 en el punto de venta: 13.000 pesetas. Taquilla: 16.000 pesetas.

ALSA AGENCIA DE VIAJES ORGANIZADOS Tfno.: 987 25 34 50 • FAX.: 987 21 54 09

VIÑETAS

desde o

ATLÁNTICO



A CORUÑA, 16 - 22 AGOSTO 1999
AUGUST

FESTIVAL DA BANDA DESEÑADA
FESTIVAL DE LA HISTORIETA
COMIC FESTIVAL



Ayuntamiento de La Coruña
Concello de A Coruña